

”Human time is time told”
- Ajan rakentuminen elokuvassa *Blade Runner 2049*

Johanna Harjula
Tampereen yliopisto
Yhteiskuntatieteiden tiedekunta
Kertomus- ja tekstiteorian maisteriopinnot
Pro gradu -tutkielma
Huhtikuu 2019

HARJULA, JOHANNA: "Human time is time told" - Ajan rakentuminen elokuvassa *Blade Runner 2049*

Pro gradu -tutkielma, 99 sivua
Huhtikuu 2019

Tutkielman aiheena on ajan rakentuminen Denis Villeneuven ohjaamassa tieteisfiktioelokuvassa *Blade Runner 2049*. Tutkin, kuinka teoksen aika ja kokemus ajasta rakentuvat sekä tarinan päähenkilön että katsojan kannalta, ja kuinka nämä erittelemäni ajan kuvauksen tasot toimivat yhdessä teoksen temporaalisessa kokonaisuudessa. Tutkielman kohdeteoksena on kronologiseksi jatko-osaksi tarkoitettu mutta itsenäisenä kertomuksena toimiva elokuva, joka lainaa visuaalisen tarinamaailmansa edeltävästä *Blade Runner* -elokuvasta kuvatessaan tulevaisuutta vuonna 2049. Tarinamaailmassa yhdistyvätkin elokuvien fiktiivisten ja todellisten aikojen ulottuvuudet, minkä oletan mahdollisesti luonnehtivan teoksen tarinamaailman temporaalisia olosuhteita. Hypoteesini on, että teoksen aika rakentuu moniulotteiseksi sekä päähahmon että katsojan lähtökohdista.

Teoksen päähahmo on inhimillisen ja epäinhimillisen välillä häilyvä olento, jonka ajan kokemus on osoitettavissa lähtökohtaisesti moniulotteiseksi epäluotettavan muistin seurauksena. Tarkastelen tätä moniulotteisuutta rinnastamalla hahmon muistamisen tavat Henri Bergsonin ja Jens Brockmeierin muistin teorioihin, jotka luonnehtivat muistamista ajallisena prosessina sekä eri aikojen synteinä. Osoitan muistin toimivan avaimena myös hahmon kokeman ajan ja sille asetettujen reunaehtojen laajempaan tarkasteluun, jossa sovellan Edmund Husserlin ja Martin Heideggerin ajan fenomenologiaa sekä Hans Ulrich Gumbrechtin laajentuneen nykyhetken käsitettä. Teorioiden avulla koettelen hahmon kokemuksen soveltuvuutta sekä teoksen fiktiivisessä maailmassa että tosimaailmassa tarjolla oleviin ajan kokemuksen ja sen jäsentämisen malleihin, ja esitän sen kuitenkin lopulta irtautuvan useista inhimillisen ajan kokemuksen esityksistä. Tutkin myös muistin merkitystä katsojalle rakentuvan ajan tasolla ja osoitan sen korostuvan tarinamaailman temporaalisten sijoiltaanmenojen kautta, jotka ilmentävät tietynlaista kulttuurista muistia ja joissa käsitykset retrosta ja futuristisuudesta limittyvät. Havainnollistamalla tätä esitän katsojan kokemuksen teoksen ajasta olevan tulkittavissa myös paralleelisena päähahmon lineaarisuudesta poikkeavan aikakokemuksen kanssa. Näin ollen perustelen teoksen ajan rakentuvan monitasoiseksi.

Esitän kerronnallistamisen, narratiivisen identiteetin sekä autobiografisen ajan prosessien olevan osoitettavissa ratkaisuksi päähahmon haasteisiin jäsentää ristiriitaisena kokemaansa aikaa, sillä juuri niiden kautta hahmon voi nähdä kykenevän ratkomaan temporaalisen olemassaolonsa aporioita. Perustellakseni tätä viittaan Paul Ricœurin ajatuksiin kertomuksista välineinä hahmottaa elämän aikaa sekä tutkia sellaisia ajan kokemuksia, jotka pakenevat lineaarisia esityksiä. Sovellan myös metanarratiivin sekä Brockmeierin narratiivisten mallien käsitteitä selvittääkseni hahmon ajan jäsentämisen taustalla vaikuttavia kerronnallisia konventioita, joiden osoitan kytkeytyvän tarinamaailman valtarakenteisiin. Katson etenkin muistin manipuloinnin sekä kehoon kohdistuvan vallankäytön rajaavan hahmon kaltaisten olentojen aikakokemuksen aluetta, mitä havainnollistan rinnastuksella Jacques Rancièren teoriaan havaittavissa olevan todellisuuden jakautumisesta ihmisten kesken. Vallan, kehon ja ajan kytkösten tutkimisen kautta esitän päähahmon kokeman ajan olevan lopulta luonnehdittavissa eräänlaiseksi, myös nykyihmiselle samaistuttavaksi posthumanistisen aikakokemuksen ilmentymäksi, joka näyttää edellyttävän asettamista poeettisen komposition muotoon tavallista akuutimmin voidakseen tulla jäsennellyksi mielekkäästi ja inhimillisellä tavalla.

Sisällysluettelo

1	Johdanto	1
1.1	Tutkimuskysymys	1
1.2	Kohdeteoksesta ja sen taustasta	3
1.3	Tutkimuksen rakenne ja teoreettiset lähtökohdat.....	6
2	Ajan kokemus <i>Blade Runner</i> -maailmassa	10
2.1	Epäluotettava muisti.....	12
2.2	Nykyhetken problematiikasta	22
2.3	Katsojan aika ja kerronnalliset sijoiltaanmenot	30
3	Kerronnallistaminen ja autobiografinen aika.....	37
3.1	Narratiivinen identiteetti	41
3.2	Metanarratiivi ja kerronnallistamisen konventiot	51
4	Aika ja valta	61
4.1	Kollektiivisen ja kulttuurisen muistin manipulointi.....	63
4.2	Aikakokemuksen jakautuminen.....	78
4.3	Keho ja posthumanistinen aika	84
5	Lopuksi	90
	Lähdeluettelo.....	95

1 Johdanto

1.1 Tutkimuskysymys

Life can be understood only through the stories that we tell about it. (Ricoeur 1991b, 31.)

Näin filosofi Paul Ricoeur kuvaa kertomuksen ja elämän suhdetta esseessään ”Life in quest of narrative” (1991b). Kuten sitaatti kuvaa, elämä on Ricoeurin mukaan jotakin, joka tulee ymmärretyksi vasta sen tullessa kerrotuksi – ja vasta sen tullessa meidän itsemme kertomaksi. Kolmiosaisessa teossarjassaan *Temps et Récit* (”Time and Narrative”, 1984–1988) Ricoeur myös määrittää ajan ja kertomuksen keskenään vuorovaikutteisiksi ihmisen elämässä: aika ihmisen ymmärtämänä rakentuu kertomuksen lailla, ja kertomuksissa piilee kompetenssi ilmentää ajallisen kokemuksen moninaista luonnetta (Ricoeur 1984, 3). Fiktiivisissä kertomuksissa avautuu näin ollen mahdollisuus *refiguroida* eli hahmotella uudelleen ajan kokemuksen ominaisuuksia, sillä kertomukset ”vapautuvat” käsityksistä ajan lineaarisuudesta (Ricoeur 1985, 101). Kertomuksen potentiaali toimia aikakokemuksen jäsentämisen ja luonnehtimisen välineenä on myös perusajatus tämän tutkielman taustalla. Tutkielman kohdoteoksena on erilaisiin ajallisiin ulottuvuuksiin kytkeytyvä tieteisfiktioelokuva *Blade Runner 2049* (2017).

Denis Villeneuven ohjaama, itsenäiseksi teokseksi mutta kuitenkin kronologiseksi jatko-osaksi tarkoitettu *Blade Runner 2049* tuo dystooppista tulevaisuuskuvaa hahmotelleen edeltäjänsä, elokuva *Blade Runnerin* (1982, ohj. Ridley Scott) sekä tätä inspiroineen Philip K. Dickin tieteisromaanin *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) tematiikan ihmisyydestä ja posthumanismista jälleen ajankohtaiseksi. Näistä teoksista peritty dystooppinen tarinamaailma näyttäytyy jatko-osassa kuitenkin nyt uudesta näkökulmasta, jossa sekoittuvat niin menneisyyden, nykyhetken kuin tulevaisuudenkin ulottuvuudet. Jatko-osassa sijoittuukin kolmisenkymmentä vuotta edellistä elokuvaa myöhempään ajankohtaan sekä elokuvien fiktiivisessä maailmassa että niiden tosimaailman kontekstissa. Tarkastelenkin teoksen aikaa tästä syystä sekä päähahmon että katsojalle rakentuvan ajan kannalta. Tutkielmassani siis kysyn: Millaiseksi aika ja ajan kokemus rakentuvat *Blade Runner 2049:ssä*? Entä voiko teosta tarkastella Ricoeurin (1985, 101) ajatuksiin rinnastaen yhdenlaisena ajan olemusta tutkailevana kertomuksena – ja jos, niin millaisena ajan kokemuksen refiguraationa se ilmenee? Hypoteesini on, että teoksen ajan kuvauksessa on löydettävissä epälineaarisuuksia sekä päähahmon että katsojan ajan tasoilla, ja siten on mahdollista osoittaa ajan rakentuvan teoksessa kokonaisuudessaan moniulotteiseksi ja monitasoiseksi.

Blade Runner 2049:n kuvaama todellisuus ilmenee teoksen päähahmon, K:ksi nimetyn bioteknisen ihmisrobotin eli replikantin havaitsemana ja kokemana. *Blade Runner* -maailman replikantit ovat robotteja ja keinoälyllisiä kojeita valmistavan Wallace Corporationin rakentamia orjatyöläisiä, jotka ovat näennäisesti hyvin ihmisen kaltaisia. K:n hahmosta tekeekin mielenkiintoisen tämän asettuminen teoksen maailmassa häilyväksi osoittautuvalle rajalle inhimillisen ja epäinhimillisen välillä. Todellisuuden ja ajan kokijana hahmoa määrittää nimittäin tietynlainen poliittisesti sävyttynyt a priori: K:n kaltaisille olennoille on lähtöasetuksena istutettu keinotekoiset muistisiirrännäiset, jotka sävyttävät sitä, millä tavoin he asennoituvat kokemaansa todellisuuteen. Kyse on tietynlaisesta inhimillisyyden, olemassaolon sekä kokemuksen reunaehdoista, jotka replikanteille on ennalta pyritty määrittämään. Muistin rooli K:n todellisuuskokemuksen modifioijana luonnehtii myös tämän aikakokemusta ja sen epäluotettavaa perustaa, jonka hahmottamiseen juuri muistin toimintatavat tästä syystä antavat avaimen. Kertomuksen edetessä K:n usko aluksi epätodeksi olettamaansa muistiin alkaa ailahtella, ja tämä ailahtelevuus alkaa ohjailla sekä hahmon muistojen perusteella tekemiä päätelmiä että katsojan tulkintoja kertomuksen tapahtumien merkityksistä. Ailahteleva usko muistiin tekee myös hahmon käsityksen omasta identiteetistään häilyväksi.

Katsojan tulkinnan tason merkitys kertomuksen aikakuvan muodostumisessa voidaan osoittaa etenkin tarinamaailman visuaalisten elementtien kautta, jotka teos jatko-osana lainaa edeltäjältään. *Blade Runner 2049* nivoo nimittäin ensimmäisen *Blade Runner* -elokuvan (1982) maailman ajallisesti omaansa: ensimmäisen elokuvan kuvaamat, fiktiiviseen vuoteen 2019 sijoittuvat tapahtumat ovat siinä historiaa, joka operoi näennäisesti kertomuksen menneisyytenä, sen fiktion faktuaalisena perustana. Ulottuessaan ajallisen välimatkan päähän *Blade Runnerin* (1982) tapahtumista jatko-osa rakentaa tämän annetun historian ylle omaa historiaansa lähtien siitä, mihin edeltävä elokuva päättyy. Vaikka jatko-osassa kuvataan vuotta 2049, maailmassa ovat edelleen läsnä edeltävän elokuvan miljöön tutut, tarinamaailmalle ominaiset visuaaliset elementit kuten kylmän sodan aikaisia asenteita 1980-luvulla peilanneet viittaukset esimerkiksi teknologiseen ekspansioon. Toisin sanoen *Blade Runner 2049*:n tarinamaailma on nykypäivän näkökulmasta rakentuva tulevaisuus, joka ammentaa ominaisuutensa nykyajan näkökulmasta jo vanhentuneista tulevaisuushypoteeseista.

Tarinamaailman ymmärrän tässä yhteydessä David Hermanin (2009, 106–107) määritelmän mukaan kerronnassa implisiittisesti ja eksplisiittisesti rakentuvana fiktiivisenä maailmana, joka muodostuu kertomuksen ja tulkitsijan vuorovaikutuksessa. Tulkitsija tekee tarinamaailmasta päätelmiä erilaisten kerronnassa ilmenevien semioottisten vihjeiden kautta, joita elokuvan tapauksessa ovat esimerkiksi kyseiselle mediumille tyypilliset visuaaliset ja ajalliset aspektit kuten nonverbaalinen kerronta ja tapahtumien esittämisen järjestys (mt. 107). Tällaisten

vihjeiden ymmärtäminen ja kertomuksen tulkinta tapahtuu aina myös jonkinlaisessa kontekstissa, osana tietynlaista kulttuurista ja intertekstuaalista diskurssia (mt. 17). *Blade Runner 2049*:n katsojalle tämä tulkinnan konteksti on ensisijaisesti *nykyhetki*, joka todellisena ja ajallisena kokemuksen hetkenä sisältää tietynlaiset käsitykset menneestä, nykyisyydestä ja tulevaisuudesta. Tämä katsojan nykyhetki vuorostaan näyttäytyy merkitsevältä jatko-osan ajan rakentumisen kannalta, sillä edeltävän *Blade Runnerin* (1982) esittämän dystopiakuvan omaan aikaansa kytkeytyneet teemat ovat mahdollisesti muuttaneet merkitystään jo ajan kulun seurauksena; tarinamaailmaa vielä 1980-luvulla kantanut spekulatiivinen tulevaisuuskuva on nimittäin jo kulumassa ohi tosimaailman ajassa. Tämä herättääkin nyt kysymyksiä koskien jatko-osan tematiikkaa. Katsojan ajallinen tulkintakonteksti näyttääkin näin ollen tasolta, jolla ajallisilla ulottuvuuksilla leikittelyä voi tapahtua ja jossa tämä leikittely on ylipäättään mahdollista juuri kohdeteoksen kontekstin ajallisten ulottuvuuksien vuoksi. Aikatasojen ja ajallisten ulottuvuuksien monitasoisen yhteispelin seurauksena juuri aika näyttäytyy jatko-osassa ja *etenkin* jatko-osassa kiinnostavana tutkimuskohteena. Rajaankin tästä syystä tutkimukseni kohteeksi *Blade Runner* –maailman sellaisena kuin kronologiseksi jatkeeksi asettuva *Blade Runner 2049* sen kuvaa, unohtamatta kuitenkaan edeltävästä elokuvasta (*Blade Runner*, 1982) perittyjen elementtien mahdollisia merkityksiä teoksen ajan tulkinnassa.

Pääkysymystä lähestyn etupäässä kolmen alakysymyksen tai näkökulman kautta. Ensimmäinen alakysymys on: Millaisena päähahmon aika sekä katsojan aika ilmenevät, ja millä tavoin ne toimivat yhdessä teoksen temporaaalisessa kokonaisuudessa? Toiseksi: Mikäli aika ja ajan kokemus on hahmoteltavissa teoksessa monitasoiseksi sekä piirteiltään kompleksiseksi, mitä menettelytapoja tämä kompleksisuus aiheuttaa päähahmon kohdalla – ja millä tavoin hahmon aikaan suhtautuminen sekä aikakokemuksen jäsentämisen tavat ovat selitettävissä? Ja viimeiseksi: Minkälaisia aikaa ja ajan kokemusta määritteleviä vallan rakenteita dystooppisesta tarinamaailmasta on hahmoteltavissa, ja millaisiksi nämä aikaa mahdollisesti säätelevät rakenteet muodostavat ajan kokemusta ja teoksen aikatematiikkaa sekä päähenkilön että katsojan kannalta?

1.2 Kohdeteoksesta ja sen taustasta

Tutkielmani kohdeteos lainaa tarinamaailmansa jo aikaisemmassa *Blade Runner* –elokuvassa (1982) visuaalisesti hahmotellusta miljööstä, joka puolestaan pohjautuu tieteiskirjailija Philip K. Dickin romaaniin *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968). Molempien elokuvien lopputeksteissä suhde romaaniin mainitaan suoraan: elokuvat ”perustuvat” (”based on”) Dickin teokseen. Näin on myös vuoteen 2049 sijoittuvan jatko-osan kohdalla, vaikka sen tapahtumat alkavat tarinamaailman kronologisessa ajassa melko pitkän fiktiivisen aikavälin kuluttua sekä vuotta 2021 kuvaavan romaanin että vuoteen 2019 sijoittuvan edeltävän elokuvan tarinoista. Molemmat elokuvat

toimivatkin adaptaation sijaan enemmänkin eräänlaisina *hyperteksteinä* suhteessaan alkuperäiseen romaaniin; myös *Blade Runner* (1982) irtautuu pohjatekstistään sen kuvatessa vuoden 2021 sijaan vuotta 2019 ja ilmentäessä tarinamaailman ja hahmot omanlaisina visuaalisina tulkintoinaan. Tässä kohtaa käytän käsitettä hyperteksteistä kirjallisuudentutkija Gérard Genetten määrittelemällä tavalla. Yhdeksi transtekstuaalisuuden tyypiksi määrittämäänsä hypertekstiin Genette (1997, 5) liittää tekstit, jotka viittaavat aiempiin teksteihin jollakin tavalla, joka eroaa kommentaarista. Hyperteksti ”juontuu” edeltävästä tekstistä eli *hypotekstistä* sitä suorasti muuntaen tai epäsuorasti imitoiden, esimerkiksi sanomalla saman asian eri tavalla tai sanomalla eri asian samalla tavalla (mt. 5–7). Genette (mt. 9) määrittää hyperteksteiksi esimerkiksi pastissin ja parodian, mutta lukee mukaan myös tekstit, joissa viittaus ei ole suoraan mainittu. Esimerkkejä tällaisista hypertekstistä ovat tietyt Homeroksen *Odyseian* uudelleenkirjoitukset, kuten James Joycen *Ulysses* (1922), jossa Homeroksen tarina on siirretty Dublinin kaupunkiin 1900-luvun alkuun (mt. 5–6). *Blade Runner* (1982) siirtää vastaavanlaisesti Philip K. Dickin 1960-luvulla julkaistun romaanin tarinan uudenlaiseen miljööseen, joka on vahvasti 1980-luvun dystopiakuvien värittävä – ja lisäksi uuteen mediumiin, jonka keinot ovat hyvin erilaiset. Tutkimani jatko-osa vuorostaan kertoo uuden hahmon tarinan maailmassa, joka pohjautuu ensimmäisen elokuvan asettamiin lainalaisuuksiin. Jatko-osa esittää tämän maailman fiktiiviset lainalaisuudet kuitenkin nyt edelleen uudenlaisessa, nykyhetkissä kehityksessä.

Teoksessa *blade runner* –ammattinimikettä kantava, poliisin yksikössä toimiva replikanti K metsästää auktoriteetteja vastaan kapinoivia kaltaisiaan Los Angelesissa vuonna 2049, jolloin kaupunki on yhä globalisaation ja teknologisen kehityksen tehostama – tai pikemminkin entistä enemmän tuon kehityksen rappeuttama, sillä vastakkainasettelu keinotekoisien ja aidon välillä näyttää kärjistyneen vuosikymmenien kuluessa entisestään. Jokin maailmassa vaikuttaa jos ei täysin muuttuneen, niin ainakin eskaloituneen: aitoa biologista syntyperää korostetaan hierarkkisesti entistä arvokkaampana ominaisuutena maailmassa, jossa keinotekoisuudesta on jo pitkään tullut aitoa tavallisempaa. Vastakkainasettelu aidon ja keinotekoisien välillä näyttää nousevan etenkin ihmisten replikantteihin kohdistuvissa käsityksissä, joissa ilmenee kasvava tarve mieltää replikantit ”toisena”, todellisista ihmisistä erillisinä. Päähahmo K kuulee jatkuvasti ihmisten nimittelevän häntä alentavilla termeillä kuten ”skinjob”, ”nahkatyö” (*Blade Runner 2049*, 14:00; tästä eteenpäin BR2), jotka alleviivaavat sekä uudelleentuottavat vallitsevia käsityksiä replikanttien epäinhimillisyydestä ja toiseudesta. Vastakkainasettelun ilmapiiriin yltymistä selittää ihmisen ja koneen välisen eronteon tuleminen entistä häilyvämmäksi, kun uudenlaisilla ominaisuuksilla paranneltu replikanttisarja Nexus-9 on lanseerattu. Nexus-9 –mallissa perusasetuksena ovat keinotekoisesti asennetut muistot, joiden avulla replikanteista pyritään rakentamaan mieleltään vakaampia ja siten edeltäviä malleja inhimillisempiä. K:n hahmo edustaa itse tällaista mallia, ja toimiessaan osana poliisin yksikköä tämä on myös tietoinen omasta keinotekoisesta alkuperästään ja muistojensa valheellisuudesta. Kysymys

inhimillisyydestä sekä ylipäättään mahdollisuudesta määrittää ihmisyyttä kantaakin tarinan läpi yhteydessä K:n ailahtelevaan käsitykseen todellisuudesta, kun hahmo alkaa selvittää keinotekoiseksi uskomiansa muistojen alkuperää huomattaessaan niiden kytkeytyvänkin todellisiin tapahtumiin.

Elokuva alkaa K:n joutuessa tahtomattaan keskelle yhteiskunnan rakenteita uhkaavia tapahtumia. Poliisi saa vihjeen replikantin synnyttämästä jälkeläisestä, jonka tulisi maailman lakien mukaan olla biologinen ja teknologinen mahdottomuus. K:n tehtäväksi tulee hävittää jälkeläinen, sillä tieto replikanttien kyvystä lisääntyä olisi yhteiskunnan rakenteille vaarallinen; se haastaisi replikanttien ja ihmisten välisen hierarkkisen luokka-asetelman. ”The world is built on a wall that separates kind. Tell either side there's no wall, you've bought a war”, K:n esimiehenä toimiva pääkomisario Joshi varoittaa tämän tiedon leviämisen seurauksista (BR2, 26:55). Tällä tiedolla onkin yhteiskunnan todellisuuskäsityksen kumoava voima: Joshin mukaan replikanttien mahdollisuus lisääntyä ”rikkoo maailman” tai todellisuuden sellaisena kuin se on tuohon mennessä käsitetty (BR2, 50:45). Yhteiskunnan mullistuminen ei kuitenkaan toimi pääasiallisena tapahtumana kertomuksen keskiössä, vaan tarina keskittyy enemmänkin K:n omaan, henkilökohtaiseen todellisuuskokemukseen, joka puolestaan tulee juonen kuluessa horjumaan ja rikkoutumaan useaan otteeseen esimerkiksi muistojen epäluotettavuuden johdosta. Juuri muistojen epäluotettavuus sekä niiden aiheuttama todellisuuskuvan pirstaloituminen näyttääkin tekevän K:n aikakokemuksesta sellaisen, joka ei vaikuta täysin sopivan tälle lähtökohtaisesti asetettuun, auktoriteettien kontrolloimaan ja epäinhimilliseen kokemuksen kehikseen.

Hahmon aikakäsitystä näyttävät hämärtävän takaumat, jotka ovat alituisesti läsnä tämän pyrkimyksissä ymmärtää ja jäsentää kokemaansa todellisuutta. Nämä ajan jäsentämisen tavat näyttävät myös hiljalleen kytkeytyvän juuri tiettyjen muistojen ja merkitysyhteyksien ympärille hahmon tulkitessa ympäröivää todellisuutta. Muodostaessaan kulloinkin käsitystä omasta elämästään ja identiteetistään kertomuksen aikana hahmo tulkitsee ja uudelleentulkitsee alati muistojaan vasten havaintojaan sekä havaintojaan vasten muistojaan. Hieman vastaavalla tavalla voi huomata edeltävän *Blade Runner* -elokuvan (1982) temaattiset sävyjen ovat myös läsnä *Blade Runner 2049*:n tarinamaailman ajassa; ne ovat läsnä tuosta elokuvasta tietoisesti lainatuissa visuaalisissa elementeissä, jotka tulevat nyt sovitetuksi uuden kertomuksen tematiikkaan ja toistetuksi siis uudenaikaisessa ajallisessa tulkinnan kontekstissa, jossa niiden merkitykset mahdollisesti muuttuvat. Tällaisen eri aikatasojen paralleelisuuden vuoksi näenkin tutkielmassani ajan olevan relevantti tarkastelun kohde sekä päähahmon että katsojan kannalta.

1.3 Tutkimuksen rakenne ja teoreettiset lähtökohdat

Ensimmäinen *Blade Runner* -elokuva (1982) on kiehtonut eri tieteenalojen tutkijoita fragmentaarisena, avoimena ja siten usein postmoderniksi tulkittuna kertomuksena. Elokuvan on tulkittu kommentoivan ihmisen ja koneen välisen vastakkainasettelun lisäksi esimerkiksi teknologiseen kehitykseen, rotuun, yhteiskunnalliseen hierarkiaan sekä kylmään sotaan liittyviä teemoja (Bukatman 1997, Carr 1998, Park 2010, Cruz 2014, Flisfeder 2017). *Blade Runner 2049*:n tarinamaailman ollessa edeltävästä elokuvasta lainattu sen kuvaaman aikakokemuksen voi olettaa myös rakentuvan yhteydessä niihin teemoihin, mutta muodostuvan nyt omanlaisekseen uuden tarinan kehyksessä.

Tutkielman tavoite on rakentaa tulkinta ajan kokemuksesta teoksessa. Sen aikaansaamiseksi otan esille monenlaisia muistiin, fenomenologiaan, kertomuksen tutkimukseen ja valtaan liittyviä teorioita. Laaja teoreettinen viitekehys tuntuukin tarpeelliselta, sillä kohdeteoksen aika rakentuu kytköksissä monenlaisiin ulottuvuuksiin. Hahmotellakseni kertomuksen temporaalista kokonaisuutta tulen tarkastelemaan aikaa edellä mainitsemieni alakysymysten kautta, joita käsittelen omissa luvuissaan. Ensimmäisen analyysiluvun aloitan fokalisaation käsitteellä avatakseni, kenen näkökulmasta tai näkökulmista sekä millaiseksi aika teoksessa rakentuu. Koska katson päähahmon muistin toimivan avaimena tämän aikakäsityksen selvittämiseen sen erikoisen luonteen vuoksi, havainnollistan juuri muistamisen merkitystä hahmon aikakäsityksen ja todellisuuskuvan rakentumisessa. Sovellan Gérard Genetten (1980) käsitteellistämiä *kerronnallisia liikkeitä* osoittaakseni hahmon muistamisen näyttäytyvän ajallisena prosessina kerronnan konkreettisten temporaalisten vaihteluiden kautta. Elokuvan kerronnan agentin, ”kameran” (Schlickers 2009, 244), ajallisten liikkeiden tulkinnassa havainnollistan myös katsojalla olevan merkittävä rooli. Erityislaatuisen muistin painoarvoa K:n aikakokemuksessa selittääkseni viittaan muistitutkimuksen pioneeriin Henri Bergsoniin (1911) sekä muistin, ajan ja identiteetin yhteyksiä tutkivaan Jens Brockmeieriin (2000; 2015), sillä sekä Bergson että Brockmeier käsittelevät muistamista etenkin ajallisena sekä ajassa tapahtuvana prosessina. Tässä prosessissa on teoreetikoiden mukaan kyse eri aikojen synteestä, jonka katson olevan juuri K:n aikakokemukselle ominaista; juuri tällaisen ajatuksen kautta onkin tarkasteltavissa, minkälaisen ajallisen ulottuvuuden synteettiseen menneisyyteen perustuva keinotekoinen muisti hahmon aikakokemukseen mahdollisesti tuo.

Muistin kautta avautuu myös hahmon ajan kokemus fenomenologisena eli ihmisen kokemusmaailmaa koskevana kysymyksenä. Hahmotellakseni päähenkilön aikakokemuksen reunaehtoja viittaan esimerkkeihin Edmund Husserlin (1991) sekä Martin Heideggerin (1996) fenomenologiasta. Peilaan K:n kokemusta etenkin Husserlin teoriaan nykyhetken ulottuvuuksista sekä Martin Heideggerin ajatuksiin *vulgaarista ajasta* ja inhimillisen olemassaolon temporaalisesta

luonteesta tulevaan ja kuolemaan suuntautuvana ("Sein-zum-Tode"). Näiden esimerkkien soveltaminen näyttääkin olevan tarpeen kohdeteoksen analyysissä, sillä ne antavat perustan päähahmon kokemuksen luonnehdinnalle; niitä vasten on ylipäättään mahdollista tarkastella K:n aikakokemuksen poikkeavuutta sellaisista kokemuksen malleista, joihin tämä pyritään asettamaan valtaa pitävien auktoriteettien toimesta. Koska oletan K:n kokeman ajan mahdollisesti irtautuvan tälle asetetusta kokemuksen kentästä sekä edellä mainitsemistani ajan kokemuksen kartoituksista juuri keinoitekoisen muistin seurauksena, esitän kirjallisuusteoreetikko Hans Ulrich Gumbrechtin (2014) *laajentuneen nykyhetken* tai *läsnäolon* (*broad present*) käsitteen myös yhtenä luonnehdintana hahmon aikakokemukselle. Koettelen etenkin Gumbrechtin käsitteeseen liittyvää ajatusta oskillaatiosta eli eri todellisuuksien välisestä *heilahteluliikkeestä* analyysini mukana, sillä Gumbrechtin (2014, 74) mukaan oskillaation kautta on mahdollista hahmotella sitä, mikä määrittää nykyhetkisen läsnäolon epäyhteneväisyyttä – ja oletan juuri epäyhteneväisyyden olevan osoitettavissa teoksen päähahmon aikaa pitkälti määrittäväksi piirteeksi.

Mikäli K:n kokema aika on osoitettavissa kompleksiseksi, seuraavassa luvussa kysyn: Mitä menettelytapoja aikakokemuksen ristiriidat ja aporiat hahmon kannalta aiheuttavat? Ehdotan K:n aikakokemuksen mutkikkuuden ratkaisuksi – tai ainakin helpotukseksi sille – kerronnallistamisen ja juonellistamisen prosesseja, sillä katson niiden olevan tulkittavissa hahmolle välttämättömiksi keinoiksi jäsentää omaa oman elämänsä aikaa sekä käsittää aika inhimillisenä, ihmisen ajan kaltaisena. Sovellan tällöin Paul Ricœurin (1984-1988; 1991a; 1991b) ajatuksia ajan, elämän ja kertomuksen suhteista sekä kaikkiaan kertomuksen välttämättömyydestä ajan käsittämisessä. Otan Ricœurin teorian koeteltavaksi, sillä kerronnalliseen tilaan voi Ricœurin (2005, 171) mukaan nostaa tutkittavaksi kaiken sen, mikä pakenee ajallisen peräkkäisyyden puhtaasti lineaarista ulottuvuutta – ja oletan K:n aikakokemuksen olevan osoitettavissa juuri lineaarisuutta pakenevaksi. Tämän vuoksi elämän ajan eli *autobiografisen ajan* (Brockmeier 2002; 2015) jäsentäminen kertomusten kautta tuntuukin muodostuvan hahmon kannalta erityisen akuutiksi. Kerronnallistamisen ja juonellistamisen kautta tiedustelen myös sitä, millä tavoin hahmon kyky rakentaa itselleen yhtenäistä, ajallisesti johdonmukaista identiteettiä tarinan edetessä on selitettävissä. Tässä yhteydessä sovellan myös Ricœurin (1988, 246) käsitettä *narratiivisesta identiteetistä* eli identiteetistä mimeettisenä tapahtumana.

Entä millaiseksi hahmo jäsentää aikaansa huolimatta elämänsä ajallisista ristiriidoista, tai toisaalta kenties juuri niiden syystä? Osoitan hahmon ajan jäsentämisen tapojen kytkeytyvän juuri tietynlaisiin kertomuksiin, joiden keskuudessa ja ympäröimänä tämä elää. Kertomuksen muoto, jota myötäillen K jäsentää elämänsä aikaa, on selvitettävissä parhaiten soveltamalla Jens Brockmeierin (2002; 2015) teoriaa autobiografisen ajan narratiivisista malleista sekä Jean-François Lyotardin (1984) ajatusta suurista kertomuksista eli *metanarratiiveista* tiedon oikeuttajina ja validoijina. Brockmeierin

ja Lyotardin ajatusten avulla on nimittäin havainnollistettavissa erilaisten yhteiskunnallisten ja kulttuuristen kerronnan konventioiden vaikutus suuntiin, joita yksilön elämä ja tulkinnot voivat ottaa niiden tullessa jäsennellyksi – ja jäsennellyksi etenkin sellaisella tavalla, joka on juuri kyseisessä yhteiskunnassa kelpuutettu. Ajan mallia, jonka K:n kerronnallistama autobiografinen aika näyttää ottavan, vertaan myös Jacques Derridan (2006) käsitteeseen *messiaanisuudesta*. Katsonkin messiaanisuuden käsitteen voivan sopia luonnehtimaan K:n pitkälti harhaan johtavaa elämän jäsentämisen yritystä ja merkityksellisyyden tavoittelua, sillä messiaanisuudessa on Derridan mukaan kyse eräänlaisesta ajallisesta paradoksista. Se on tulevaisuuteen kohdistuva olemassaolon rakenne, joka ei koskaan voi asettua kokonaisuudessaan pelkästään yhteen käsitettävissä olevaan ajan rekisteriin. Oletankin tällaisen ajan rekistereihin sopimattomuuden olevan osoitettavissa hahmon aikakokemusta määrittäväksi piirteeksi; tästä syystä koettelenkin ajatusta siitä, että K joutuu tukeutumaan ajan jäsentämisessään pitkälti henkilökohtaisesti ja kulttuurisesti motivoituneisiin kerronnallisiin konventioihin.

Mikäli kerronnallistaminen on ehdotettavissa helpotuksena päähahmolle haasteelliseen ajan jäsentämisen ongelmaan, kolmas näkökulmani tutkimuskysymykseen liittyy juuri tätä ajan jäsentämistä rajaaviin taustoihin. Viimeisessä luvussa kysyn, millaisia määritteleviä rakenteita hahmon kerronnallisesti jäsennellyn ajan taustalla voi nähdä vaikuttavan. Toisin sanoen: millä tavoin teoksen maailman valtarakenteiden voi nähdä määrittävän ajan kokemusta *Blade Runner 2049*:ssä? Avaan etenkin muistin manipuloinnin funktiota K:n kokemuksen määrittäjänä, ja rinnastan analysoimani muistin modifioinnin filosofi Michel Foucaultin (2002) käsitteeseen *historiallisesta a priorista*. Foucault esittää historiallisen a priorin ihmisten kokemusta etukäteen määrittävänä diskurssien eli totena esitettävien lausumien kenttänä, joka luonnehtii, millaisia merkityksiä lausumat kulloinkin voivat saada. Juuri Foucaultin käsitteen avulla on mahdollista avata ennalta asetetun muistin roolia K:n kaltaisten olentojen aikakokemuksen rajaamisessa, sillä katson keinotekoisien muistin olevan osoitettavissa teoksessa yhdeksi vallan instrumentiksi.

Tässä yhteydessä pohdin muistin ja vallan kytköksiä myös katsojan näkökulmasta. Missä määrin edeltävän teoksen elementtejä lainaava *Blade Runner 2049* on tulkittavissa yhdenlaisena kulttuurisen muistin esityksenä? Entä millaista ajankuvaa teos tällaisena mahdollisesti ilmentää? Koska katsojan tulkinnan konteksti on osoitettavissa tärkeäksi osaksi teoksen ajan rakentumista, pyrin kytkemään analyysin myös kysymykseen siitä, voiko *Blade Runner 2049*:ää tarkastella edeltävän elokuvan tavoin oman aikansa heijastumana ja ajankuvana – ja jos näin on, tutkin, millaista nykyhetkistä ajan kokemusta sen voi mahdollisesti tulkita ilmentävän. Aikalaisuusdiagnoosin rakentaminen ei ole sellaisenaan osa tutkielman pääkysymystä, mutta koska edeltävää *Blade Runner* -elokuvaa (1982) on myös tulkittu tietynlaisena oman aikansa kollektiivisen

kokemuksen heijastuksena (Park 2010, Kaganovsky 2014), uumoilen jonkinlaisen nykyhetkisen aikakokemuksen luonnehdinnan voivan olla osa kohdeteoksen ajan kokonaistulkintaa.

Kuvailen K:n kokemusta rajaavia järjestelmiä myös rinnastamalla niitä Jacques Rancièren (2004; 2014) teoriaan mahdollisen ja havaittavissa olevan todellisuuden jakautumisesta ihmisten kesken (”distribution of the sensible”), sillä katson Rancièren kokemuksen jakautumisen mallin tarjoavan selkeimmän peilauspinnan sille, kuinka tarinamaailman aikakokemusta sääntelevät valtarakenteet operoivat. Pohdin esimerkiksi kehollisuutta yhtenä konkreettisimmista vallan kohteista, joiden kautta ajan kokemusta säädellään. Tässä yhteydessä vertaan teoksen maailman valtarakenteita myös Foucaultin (1979) käsitteeseen *biovallasta*, joka viittaa elämän ja sosiaalisten kehojen kontrollointiin sekä niiden hyödyntämiseen yhteiskunnan taloudellisissa tuotannon prosesseissa. Miellän päähahmon kaltaisten, orjatyöläisiksi rakennettujen replikanttien aikakokemuksen sääntelyn voivan olla luonnehdittavissa biovallan käsitteen avulla siksi, että katson heidän kohdallaan olevan konkreettisesti osoitettavissa, ettei ajan kokemus ole erotettavissa elämään liittyvistä kehollisista realiteeteista. Mikäli aikakokemus on näin ollen määriteltävissä kehon kautta, tarkastelen päähahmon kokemaa aikaa myös viimeiseksi *posthumanismin* kannalta; toisin sanoen pohdin, millä perustein hahmon kokemus ajasta on luonnehdittavissa ihmisen jälkeiseksi. Hahmottelen lisäksi, minkälaisia kysymyksiä tällaisesta ajan kokemuksen posthumanistisuudesta näyttää seuraavan. Koettelenkin tutkielman lopuksi ajatusta siitä, että posthumanismi muodostuu kohdeteoksessa omanlaisekseen teemaksi juuri aikakokemuksen yhteydessä.

2 Ajan kokemus *Blade Runner* -maailmassa

Tämän luvun tavoite on muodostaa käsitys *Blade Runner* -maailman ajan eri tasoista ja niiden merkityksistä teoksen temporaaalisessa kokonaisuudessa. Mistä näkökulmasta elokuvan aika muodostuu; kenen kokema elokuvan kuvaama aika toisin sanoen on? Aloitan ajan kokemuksen tarkastelun kahdesta näkökulmasta: lähestyn teoksen aikaa ensiksi sellaisena kuin se K:n perspektiivistä fokalisoituu, sekä toiseksi sellaisten merkitysten kautta, joita katsojan ajallinen tulkinnan konteksti mahdollisesti tuo. Jaan analyysini siis kahteen tasoon, joista ensimmäinen on tarinan fiktiivinen aika eli tässä tapauksessa päähahmon kokema aika, ja toinen tulkinnan aika eli katsojan aika. Vaikka tarinan fiktiivinen aika ja katsomisen aika ovat kertomuksen kokonaisuudessa keskenään linkittyneitä, erottamalla ne analyysin nimessä omiksi tasoikseen auttaa avaamaan kertomuksen ajan luonnetta monitasoisena rakennelmana; katsojan tulkinnan ajallinen ulottuvuus tai toisin sanoen todellisen ajan konteksti vaikuttaa nimittäin tuovan elokuvan fiktiiviseen aikaan omanlaisen ominaisuuden. Tarkastellessa näiden aikatasojen linkittymistä ja siitä syntyviä merkityksiä voinee löytää selityksiä siihen, millainen teoksen maailman aika lähtökohdiltaan on ja miksi se on juuri sellainen.

Elokuvan ajan erottelua hahmon ja katsojan tasoiksi voi perustella *fokalisaation* käsitteellä. Fokalisaation ja *perspektiivin* välistä käsitteellistä eroa on pyritty perustelemaan useilla tavoilla, ja voidakseni puhua K:n perspektiivistä juuri kertomuksen fokalisaationa on aluksi pohdittava käsitteiden merkityksiä kohdoteoksessa. Fokalisaation yhteydessä nousee usein esille Gérard Genetten alkuperäinen määritelmä, joka on jälkeenpäin saanut useita uudenlaisia määrittelyyrityksiä.¹ Genette (1980, 185–186) käsittää kertomuksen näkökulmassa esitettävän informaation olevan ”säännösteltyä”; jälkeenpäin Genette (1988, 73) on avannut tässä säännöstelyssä olevan kyse kertojan tasolla tapahtuvasta toiminnasta – fokalisoinnista – josta käsin kertomuksen näkökulma tulee rajatuksi. Tästä syystä tarinan hahmot eivät siis itsessään voi olla fokalisoijia: ”Characters can see and hear, but they can hardly focalize a narrative of whose existence they are not aware.” (Mt.) Sen sijaan esimerkiksi tiettyyn hahmoon fokalisoitu näkökulma toimii kertomuksen fokuksen ”pisteenä”, tietynlaisena rajallisena informaation kenttänä (mt. 74). Kirjallisuudentutkija Laura Karttunen (2015, 145) puolestaan painottaa eroa näkökulman ja fokalisaation välillä ennen kaikkea siten, että juuri näkökulmassa eli perspektiivissä on kyse ideologisesta lähestymisestä eli jonkinlaiseen arvottavaan aaterakennelmaan kytkeytyvästä tulokulmasta, kun taas fokalisaatio on havaitsemisen tai näennäisen näkemisen toimintaa. Karttunen (mt.) mieltääkin näkökulman ja fokalisaation – toisin sanoen

¹ Mm. Bal 1997.

ideologian ja katseen – olevan tällaisina toisistaan erotettavissa.² Kohdeteoksen ollessa elokuva näkökulman ja fokalisaation välinen ero on kenties vielä moniulotteisempi.

Kirjallisuudentutkija ja elokuvateoreetikko Sabine Schlickers (2009, 244) mieltää elokuvallisessa kerronnassa narratiiville asetetun näkökulman välittyvän fokalisoinnin kautta, mutta tämä puolestaan tapahtuu elokuvallisen kerronnan agentin eli ”kameran” sekä visuaalisten ja auditiivisten informaation monimutkaisessa yhteispelissä, jossa myös editoinnilla on osuutensa. ”Kamera” ei nimittäin pelkästään ”näytä”: elokuva kykeneekin esittämään sekä visuaalista että auditiivista informaatiota kuvaamastaan fiktiivisestä maailmasta, ja nämä informaation palaset voivat myös olla keskenään ristiriidassa (mt. 245). Tässä mielessä Karttusen (2015, 145) käyttämä erottelu soveltunee koeteltavaksi *Blade Runner 2049:n* analyysiin, sillä fokalisaation voi katseena tai havaintona ajatella sisältävän laajalti sekä ”kameran” katseen että katseen silloin, kun se vaihtuu näyttämään konkreettisesti sen, minkä päähahmo K itse näkee; joskin näiden eri katseiden limittyessä sekä niiden vaihtelujen takia myös fokalisointi ja näkökulma näyttävät usein sekoittuvan tavoilla, jotka tekevät eronteosta käsitteiden välillä tässä kohtaa haastavan. Koska perspektiivi ja informaation virta ovat elokuvassa jatkuvassa muutoksessa, kuten Schlickers (2009, 245) kuvaa, on elokuvan semioottinen eli merkityksiä sisältävä rakenne vaikeasti purettavissa. Lähdenkin avaamaan *Blade Runner 2049:n* aikakuvaa sekä katseen että ideologian kannalta: sen kannalta, mitä ”kamera” kerronnan agenttina näyttää – ”kamera”, joka on ajoittain tarinan ulkopuolinen katse mutta ajoittain vastaa myös K:n omaa katsetta – kuin myös sen, millainen ideologia eli millaiset aatemallit tai todellisuuden hahmottamisen tavat elokuvallisesta kokonaisuudesta on kaikkiaan tulkittavissa.

K:n todellisuuskokemus näyttää olevan lähtökohtainen perspektiivi, josta tarinan maailma ilmenee. Tätä todellisuuskokemusta määrittää olennaisesti muisti. Muisti, joka toimii eräänlaisena suodattimena K:n kaltaisten replikanttien havaintokyvyssä, näyttäytyykin ensisijaisena avaimena K:n aikakokemuksen tarkasteluun. Luvussa 2.1 kysynkin, millä tavoin muisti K:n kohdalla toimii ja miten muistin merkitys käytännössä ilmenee osana K:n todellisuuskokemusta. Luvussa 2.2 puolestaan pyrin vastaamaan siihen, millainen K:n aikakokemus – etenkin kokemus nykyhetkestä – on esimerkiksi tällaisen muistin seurauksena, ja minkälaisia fenomenologisia ongelmia siihen voi nähdä liittyvän. Luvussa 2.3 siirryn vuorostaan niin sanotusti todellisen ajan kontekstiin, jolla viitataan tarkemmin sanoen katsojan ajalliseen tulkinnan kontekstiin ja siihen liittyviin todellisen maailman realiteetteihin. Tulkitsija, tässä tapauksessa katsoja, tarkastelee teosta aina osana jotakin ajallis-

² Tästä esimerkkinä Karttunen (2015, 145) esittää *hypoteettisen fokalisoinnin* tapahtuman, jossa minäkertojahahmon perspektiivin ja fokalisaation välinen linkki katkeaa hahmoon kohdistuvan konkreettisen katseen muutoksen seurauksena. Tämän eronteon johdosta hahmon näkökulman ideologinen luonne paljastuu lukijalle kenties entistä selkeämmin: kun fokalisoija vaihtuu hypoteettiseksi valvontakameraksi, hahmon omat arvottamisen tavat alleviivautuvat ja asettuvat jopa kyseenalaisiksi.

paikallista, kulttuurista, institutionaalista ja sosiaalista diskurssia, joka asettaa raamit teoksen tulkinnalle (Herman 2009, 8).

Katsojan käsitteelle ei ole yhteneväistä elokuvateoreettista selitystä, sillä sen määrittelytavat ovat jakautuneet erilaisten tieteidenvälisten lähestymistapojen ja metodologioiden seurauksena (Colman 2014, 92). Yleiset elokuvateoreettiset agendat *katsojuuden* (*spectatorship*) tutkimuksessa liittyvät esimerkiksi kysymyksiin erilaisista sosiaalisista katsomisen konteksteista sekä yleisön tutkimuksesta ja identifioinnista (mt. 73). Katsojan tulkinnan kontekstista puhuessani rajaankin analyysin pääpiirteittäin siihen, mitä merkittävää tulkinnan *ajallinen* konteksti teokseen mahdollisesti tuo yhtenä sen osana. Katsojana toimiminen on nimittäin osa elokuvallisen maailman rakentumisesta ja siihen osallistumisesta (mt. 92), joten sitä ei voi näin ollen täysin erottaa myöskään teoksen ajan rakentumisesta. Katsojuus onkin eräänlainen ”tehtävä”: elokuvan ”totuus” riippuu täysin katsojan halukkuudesta tai sitä vastoin haluttomuudesta uskoa näkemäänsä maailmaan elokuvan keston ajan (mt. 89).

Teoksen melko tuore julkaisuajankohta, vuosi 2017, asettuu tulkinnan kontekstin kannalta merkitseväksi etenkin suhteessa edelliseen *Blade Runner* –elokuvaan (1982). Edeltävän elokuvan spekulatiivinen tulevaisuuskuva sijoittuu nimittäin hyvin lähelle todellisen maailman reaaliaikaa: vuoteen 2019, joka on jatko-osassa osa tarinamaailman historiallista menneisyyttä. Tässä mielessä nimitänkin tutkimaani tarinamaailmaa – tarinamaailmaa sellaisena, kuin jatko-osa sen esittää – *Blade Runner* –maailmaksi. Jo reaaliajassa ohi lipuvasta tulevaisuusvisiosta lainattujen ja uuteen tarinaan sovitettujen elementtien seurauksena *Blade Runner 2049*:n tulevaisuuskuvassa sekoittuvat kiinnostavasti erilaiset todelliset ja fiktiiviset ajan tasot. Tämä tekeekin jatko-osasta spekulatiivisena fiktiona edeltävään elokuvaan verrattuna erilaisen. Luvun 2.3 päätänkin vastaamalla, millaisena aika ilmenee juuri tällaisen aikojen risteytymisen tai toisin sanoen eräänlaisten kerronnallisten, temporaalisten *sijoiltaanmenojen* (Jameson 1991, 284) seurauksena.

2.1 Epäluotettava muisti

Teoksen fiktiivisessä dystopiassa muistista on kehkeytynyt tärkein väline replikanttien todellisuuskäsityksen manipulointiin. Replikantteja muiden teknologisten hyödykkeiden ohella tehtaileva megayhtiö Wallace Corporation hankkii keinotekoisesti ja digitaalisesti konstruoituja visuaalisia muistisiirrännäisiä alihankkijoilta, joiden oletetaan – kuten Wallacelle työskentelevä Ana Stelline mainitsee – tuottavan yhtiölle ”tasalaatuista tuotetta” (BR2, 1:18:44). Epäillessään lapsuusmuistojensa olevan keinotekoisien siirrännäisten sijaan sittenkin autenttisia, K vierailee muistoja rakentavan Stellinen luona kysyäkseen periaatteista muisti-implanttien takana: ”Why are you so good? What makes your memories so authentic?”, mikä tekee muistoistasi niin autenttisia?

(BR2, 1:18:00) Syyksi tähän Stelling vastaa ”hyvät kuvittelun taitonsa”, jotka takaavat hänen tuotteensa laadun. Laadulla Stelling näyttää tarkoittavan mahdollisimman aidon tuntuista ja yksityiskohtaisia muistoja, jotka juuri aitoudellaan ajavat tarkoituksensa eli muokkaavat K:n kaltaisista olennoista inhimillisempiä: ”If you have authentic memories, you have real human responses.” (BR2, 1:19:08.) Kyseisessä kohtauksessa näytetään Stelling työssään rakentamassa visuaalista muistikuvaa kameran objektiivia muistuttavan kojeen avulla. Stellingin visualisoimassa projektiossa tyttö puhalttaa syntymäpäiväkakun kynttilät, ja sitten muistikuva katoaa.

Ensimmäinen ja selkein huomio, jonka kohtaaminen tarjoaa muistin toiminnan luonteesta, on muistojen läpikotainen visuaalisuus. Muistot ovat *Blade Runner* –maailmassa tietyn motiivein konstruoituja tuotteita, ja laadultaan hyvä tuote on Stellingin mukaan yhtä kuin ”hyvin kuviteltu” eli visuaalisesti yksityiskohtainen ja siksi autenttiselta tuntuva muisto. Pelkkä aitouden tunne, jonka tällainen keinotekoinenkin kuvitelma herättää, näyttää siis riittävän inhimillistämään replikanttien suhtautumista maailmaan ja tekee siksi muistoista tehokkaan ja hienovaraisen kokemuksen manipuloinnin välineen. Näin ollen elokuvan dystopiatematiikka näyttää lähtevän rakentumaan visuaalisuuden, näkemisen ja kuvittelun teemojen pohjalta. Tämän vuoksi muistin roolia päähenkilön todellisuuden hahmottumisessa on mielekkäintä tarkastella ensiksi juuri elokuvan visuaalisten keinojen kautta. Elokuvan kerronnan ollessa kytköksissä K:n perspektiiviin, tämän mielenmaisemaan, voimmekin kysyä seuraavaa: miltä muistin toiminta ja muistamisen prosessi tämän näkökulmasta näyttää – millä tavoin muistamista elokuvassa kuvataan? Tässä kohtaa nousevat merkillä etenkin konkreettiset ajalliset vaihtelut teoksen kerronnan tasolla, joita avatakseni viittaan Genetten (1980) hahmottelemiin *kerronnallisiin liikkeisiin*.

Genette (1980, 94) muotoilee käsityksiä kerronnallisista liikkeistä tarinan ajan sekä kerronnan ajan välillä eli toisin sanoen sen välillä, mitä kerrotaan ja miten kerrotaan. ”Tarinan ajalla” Genette (mt. 35) tarkoittaa tarinan tapahtumien todellista kronologiaa, kun taas kerronnan eli diskurssin ”pseudo-ajalla” sitä, millä tavoin tarina tulee ajallisesti kerrotuksi. Christian Metz (1974, 18) elokuvateoriaan viitaten Genette (1980, 32) mieltää tämän ”temporaalisen kaksinaisuuden” olevan myös elokuvallisten narratiivien tyypillinen luonteenpiirre, joka mahdollistaa kaikkiaan kertomuksille tavalliset, erilaiset ajalliset vääristymät eli *anakroniat*:

This duality not only renders possible all the temporal distortions that are commonplace in narratives (three years of the hero's life summed up in two sentences of a novel or in a few shots of a “frequentative” montage in film, etc.). More basically, it invites us to consider that one of the functions of narrative is to invent one time scheme in terms of another time scheme. (Genette 1980, 32.)

Toisin sanoen tarinan kronologia saa oman ajallisen muotonsa diskurssin tasolla, jolla myös erilaisten ajallisten esitysten vaihtelu on mahdollista. Diskurssin analyysi tarinasta erillään mahdollistaa kertomuksen tarkastelun siltä kannalta, millaisen ajallisen esityksen tarina juuri kyseisessä

diskurssissa saa. *Blade Runner 2049*:n kohdalla tämä näyttäytyy olennaisena siitä syystä, että diskurssin tason ajalliset vaihtelut ensinnäkin paljastavat K:n muistin epäluotettavuuden, sekä toiseksi määrittävät merkittävästi myös katsojan tulkintaa teoksen ideologiasta eli sen mahdollisesti ilmentämistä ajatusmalleista ja väittämistä koko kertomuksen läpi. Konkreettiset visuaaliset variaatiot tapahtumien *järjestyksessä, kestossa sekä frekvenssissä* – Genetten (1980, 35) määrittelemien päätermein – antavat merkityksiä tai vähintäänkin kytkevät katsojan huomion tiettyihin yksityiskohtiin tarinassa (ks. Herman 2009, 130), tässä tapauksessa sellaisiin yksityiskohtiin, jotka ohjaavat yhtä lailla myös päähahmon perspektiiviä. Kullekin tarinan elementille pyhitetty aika nimittäin korreloi loogisesti sen kanssa, miten keskeisenä kyseinen elementti tarinassa ilmenee (Sternberg 1993, 16–17). *Blade Runner 2049*:ssä K:n muisti ja todellisuuskäsitys kuten myös kerronta itsessään paljastuvat epäluotettaviksi juuri kerronnan anakronioiden eli tarinan kronologiasta poikkeavien tilanteiden sekä *rytmin* vaihteluiden kautta. Tästä selkeimpänä esimerkkinä näyttäytyy tapahtumajoukko, jossa K:n todellisuuskäsitys alkaa hiljalleen horjua, kunnes se viimein kumoutuu – vain tullakseen kumotuksi uudelleen kertomuksen lopussa.

Aluksi K:n keinotekoisiksi oletetuista muistoista paljastuu odottamattomia ajallisia paikallisia yhteyksiä todellisuuteen: K muistaa lapsuutensa puuhevoseen kaiverretun numerosarjan, joka löytyy yllättäen jälkeläisen synnyttäneen replikantin jäännösten luota. Tämä asettaa jo tarinan alussa kysymyksen K:n ja kyseisen jälkeläisen mahdollisesta kytköksestä. Alusta asti rakennettujen ennakkoaavistusten ja niiden aiheuttaman jännityksen kautta K alkaa vähittäin epäillä oman identiteettinsä perustaa. Syntymäajaksi paljastuvan numerosarjan kautta K alkaa etsiä merkkejä replikantin jälkeläisestä ja päätyy paikkaan, jonka tunnistaa lapsuusmuistoistaan. Näin ollen kyseiset lapsuusmuistot näyttäytyvätkin K:lle todellisina; jännitys raukeaa viimein kohahduttavaan ymmärrykseen, kun K löytää keinotekoisiksi luulemissaan muistoissa esiintyvän puuhevosen samankaltaisesta polttouunista, mihin sen on muistikuviansa mukaan lapsuudessaan kätkenyt (BR2, 1:12:00).

Kohtaukseen ladataan painoarvoa kuvauksen hidastumisella ja painostavalla, riitasointuisella ääniraidalla, kun K kurottaa kätensä polttouuniin pelon ja toiveen sekaisin tuntein; kuitenkin kohtauksen merkityksellisyyttä ei tunnu selittävän niinkään jännitys siitä, löytyykö uunista sama puuhevonen kuin K:n takaumissa. Takaumat ovat kyseiseen kohtaukseen mennessä toistuneet jo useasti K:n kertoessa ja muistellessa muistoa, joten puuhevosen lokaatio ja sen löytyminen ei tunnu katsojalle kovinkaan yllättävältä. Visuaalisen toiston kautta muisto puuhevosesta on jo valmiiksi äärimmäisen latautunut, ja muistojen miljöön sekä puuhevosen aktualisoituminen tuntuu olleen pitkään rakennettujen ennakkoaavistusten ja vähitellen kohonneen jännityksen jälkeen jo odotettavissa. Pitkin kertomusta toistuneet takaumat näyttävätkin ilmentävän niiden sisällön, lapsuusmuistojen, monitulkintaisuutta; tämä onkin yksi keino hyödyntää Genetten (1980, 114)

käsitteellistämää *toistoa*. Toiston kautta voidaan ilmentää, missä kohtaa kertomuksen käännekohta mahdollisesti sijaitsee (Dix 2008, 122).

Jatkuvasti kerronnan kehyksenä toimiva toisto voi asettaa kerronnan itsensä ”kriisiin”, kuten elokuvatutkija Andrew Dix (mt.) analysoi Akira Kurosawan *Rashomon*-elokuvan (1950) kohdalla. Kurosawan teoksessa samat tapahtumat toistuvat eri hahmojen näkökulmista, ja tuloksena on joukko keskenään varioivia, epäluotettaviksi osoittautuvia kertomuksia tapahtuneesta. Toiston kautta kerronnan luotettavuus voikin alkaa näyttäytyä kyseenalaisena: ””The more I hear, the more confused I am””, Dix (2008, 122) siteeraa analyysissään erästä *Rashomonin* hahmoa: ”Mitä enemmän kuulen, sitä hämmentyneempi olen.” Toisto vaikuttaa toimivan vastaavanlaisesti myös *Blade Runner 2049*:ssä. Mitä enemmän K:n näytetään muistelemaan lapsuusmuistojaan sekä suhteuttamaan niitä ympäröivään todellisuuteen kussakin hetkessä, sitä enemmän niiden merkitys K:lle näyttää muuttuvan – ja sitä enemmän merkityksiä tai tietyllä tavoin latautuneita aatteita tai ideologioita myös katsoja niihin tulkitsee.

Lopulta toistetut takaumat saavat suurimman aseman K:n todellisuuskäsityksessä sen sijaan, että K luottaisi mihinkään järjellisiin todennäköisyyksiin. ”We recall with our feelings,” Ana Stelline havainnollistaakin muistojen rationaalisuuksia pakenevaa luonnetta K:lle myöhemmin (BR2, 1:19:50): muistelumme on aina tunteiden sävyttämää, ja sentimentaaliset lapsuusmuistot näyttävät muodostuvan toiston kautta sekä K:lle että katsojalle entistä merkityksellisemmän tuntuiseksi. Kuten Genette (1980, 114) muotoilee, mikään toistettu elementti ei toistetuksi tullessaan ole koskaan täysin identtinen jo sen takia, että kullakin toistolla on kertomuksessa ajalliset järjestyksensä ennen ja jälkeen muiden vastaavien toistojen. Kussakin muistelun hetkessä, jossa K:n takaumat toistuvat, ne toistuvatkin ensi sijassa suhteessa siihen kertomuksen nykyhetkeen, jossa K tekee tulkintojaan ympäröivästä maailmasta ja itsestään osana sitä.

Toiston vuoksi katsojalle yllätyksettömästi avautuva kohta näyttäytyykin katsojan sijaan kliimaksina enemmän K:lle itselleen, joka on uskonut muistojensa olleen vain illuusiota. K on keinotekoisena replikanttina luullut syntyneensä ”valmiina” ja muuttumattomana, jolloin takaumien mistään eletystä lapsuudesta täytyisi olla valheellisia. Puuhevosen löytyminen saakin aiemmin ajatukseen vastentahtoisesti suhtautuneen K:n vihdoinkin uskomaan eläneensä sittenkin todellisen lapsuuden, mikä vuorostaan K:n näkökulmasta merkitsee juuri *hänen* olevan kyseinen replikantin jälkeläinen. Hetken K olettaakin olevansa todella osa jotakin merkityksellistä: biologisesti syntyneenä hänellä olisikin se, mitä yhteiskunnassa pidetään hierarkiassa korkeimpana ja tärkeimpänä inhimillisyyden mittana. Hetki, jossa K uskoo käsittävänsä totuuden omasta identiteetistään ja todellisuudesta, näytetään merkityksiltään painavana juuri kohtauksen ajallisen *keston* avulla.

Kohtauksessa K kurottautuu noukkimaan puuhevosen ja tarkastelee sitä hitain liikkein, kunnes kuvaus siirtyy puuhevosesta K:n kasvoihin ja hiljalleen lähemmäs, näyttäen K:n kasvojen ilmeet kyseisellä ymmärryksen hetkellä (BR2, 1:14:00). Taustalla on voimakkuudeltaan nouseva ja uhkaava taustamusiikki, joka luo kohtaukseen painavuutta ja jännitettä entisestään. Aika näyttää pitkittyvän hyvin hitaaksi ja painavaksi verrattuna elokuvan muiden kohtausten ajalliseen keston, toisin sanoen verrattuna niin sanotusti elokuvan kerronnan ”tasanopeuteen”. *Tasaisen nopeuden* (*steadiness in speed*) tai toisin sanoen kertomuksen *rytmin* käsitteellä Genette (1980, 86–88) ratkoo kerronnan keston ja sen mittaamisen ongelmaa pääasiassa kirjallisuuden kohdalla, jota tarkastellessa keston mittarit näyttävät hyvin suhteellisilta. Voidakseen ylipäätään luonnehtia kerronnan kestoja, Genette (mt. 87–88) määrittää keston ”temporaalisen ja spatiaalisen ulottuvuuksien suhteeksi” eli suhteeksi itse tarinan keston (sekunti, tunti, päivä, vuosi, jne.) ja mitattavissa olevan kerronnan tilan (rivien ja sivujen määrä) välillä. Mikäli K:n ymmärryksen hetkeä tarkastelee elokuvan kerronnan spatiaalisessa pituudessa – tarkoittaen kohtauksen konkreettista ajallista pituutta – hetki saa lähes liioitellun mittaisen keston verrattuna elokuvan muun kerronnan ajalliseen kulkuun. Kohtauksessa välitetään melko pieni määrä informaatiota (puuhevosen löytyminen, K:n ymmärrys ja kasvojen ilmeet), mutta sen kesto on pidempi kuin monen K:n aikaisemmin tarinassa käymän dialogin tai vaikkapa miljööstä toiseen siirtymisen (BR2, 1:12:00–1:14:40). Lähikuvaus K:n kasvoista kestää kokonaiset 22 sekuntia, joiden aikana ymmärryksen aiheuttama, tuskalliselta vaikuttava reaktio ilmenee (BR2, 1:14:15). Näin katsojalle implikoidaan kyseessä olevan erittäin merkittävä tapahtuma ja olennainen käännekohta; ironista onkin, ettei se ole elokuvan viimeinen sellainen, kuten katsojan annetaan tässä kohtaa olettaa.

Saatuaan viimein konfirmaation siitä, että kyseiset muistot todella ovat aitoja, K on ymmällään ja järkyttynyt paljastuksesta (BR2, 1:21:35). ”I know it’s real”, K toistaa useaan kertaan, ”tiedän, mikä on todellista” – vaikka myöhemmin käy ilmi, ettei tämä totuus olekaan sellainen, kuin K sen muistojensa perusteella tulkitsee. Kohtauksen ydin tuntuukin avautuvan katsojalle täysin vasta retrospektiivisesti, jolloin sen merkitys K:lle muuttuu traagiseksi. Loppua kohden K:n käsitys todellisuudesta kumoutuu nimittäin viimeisen kerran, kun tämä ymmärtää olevansa tapahtumissa sittenkin vain välikäsi: muistot ovat todellisia, joskaan eivät hänen omiaan, vaan todelliselta replikantin jälkeläiseltä peräisin olevia siirrännäisiä. Hän itse sattui vain ajallisesti tapahtumissa merkittävään kohtaan, vuoteen 2022, jolloin teknologiaan täysin nojaavassa maailmassa tapahtui täydellinen muistikatko. Tällöin tietoja voitiin peukaloida todellisen jälkeläisen olinpaikan piilottamiseksi, ja K:lle merkittiin yhtäläinen DNA-tallenne jälkeläisen kanssa; joskin digitaalisissa tallenteissa jälkeläisen vahvistettiin kuolleen. Lopulta K:n muisti-implanttien tarkoitus näyttääkin olleen K:n liittäminen jälkeläiseen, jotta tämä toimisi harhauttavana tekijänä, mikäli auktoriteetit alkaisivat etsiä jälkeläistä. ”That is just the piece of the puzzle”, replikanttien kapina-armeijaa johtava

Freysa paljastaa lopuksi K:n tarkoituksen osana suurempia tapahtumia (BR2, 2:07:00). Tullessaan näin ulkoistetuksi itseään suuremmasta kertomuksesta K:lle jää valinnaksi tarinan lopussa ainoastaan oman loppunsa määrittäminen.

Totuuden lopullinen paljastuminen on merkittävä yksityiskohta siksi, että sen näkökulmasta kaikkiaan erittäin emotionaalisesti latautuneella kohtaauksella ja puuhevosella ei lopulta siis näytä olleen tarinan kuljettamisen kannalta muuta merkitystä kuin tarjota K:lle seuraava vihje, joka kuljettaa juonen ensimmäisen *Blade Runner* –elokuvan tapahtumien lähteille: edellisen elokuvan protagonistin Rick Deckardin luo, jonka olinpaikka löytyy puuhevosien avulla. Katsojallekin jopa keinoitekoisen kehystetyltä vaikuttanut kohtaus puuhevosien löytymisestä onkin aivan yhtä teennäinen kuin millaiseksi kohtauksessa kerrottu paljastuskin lopulta ilmenee. *Blade Runner 2049*:ssä voikin havaita takauman eli *analepsiksen* kaksi selkeintä tapaa toimia osana kertomusta (Dix 2009, 118–119): yhtäältä takaumat ovat tarinaa selkeyttävä elementti ja narratiivisten aukkojen täyttäjä selittäessä K:n muodostamia merkityksiä havaitsemastaan todellisuudesta; toisaalta, kuten lopuksi ilmenee, takaumat toimivat kuitenkin tätä päinvastoin johdattaessa K:ta sekä katsojaa harhaan. Visuaalisesti päätarinasta erotetut takaumat ovat katsojalle tuttu ja normalisoitunut osa elokuvan kieliooppia eivätkä siten aiheuta juurikaan epämukavuutta tai disorientaation tunnetta (Dix 2009, 120), joten ehkä ne juuri sen vuoksi onnistuvatkin luomaan epäluotettavaa kerrontaa huomattavan hienovaraisesti. Epäluotettavuus kerronnassa sekä K:n että katsojan kannalta onkin tällä tavoin linkittynyt.

Katsoja todistaa kerronnan agentin eli ”kameran” (Schlickers 2009, 244) kautta K:n toimintaa sekä tämän tulkintoja todellisuudesta, mutta lopulta ”kamerakin” on audiovisuaalisena kertojana johdattanut katsojaa harhaan sen tavoilla kuvata K:ta ja tämän havaintoja juonen edetessä. Tämä tapahtuu juuri edellä esiteltyjen kerronnan liikkeiden seurauksena. ”Kameran” toiminnan, sen konkreettisten liikkeiden kautta katsoja uppoutuu yhä syvemmin K:n omaan ideologiaan, tämän näkemykseen todellisuudesta, mikä lopulta paljastuu harhaluuloksi. Näin fokaalisoinnin ja perspektiivin – tai Karttusen (2015, 145) sanoin katseen ja ideologian – välinen eronteko vaikuttaakin teoksen kohdalla monimutkaiselta. ”Kamera” näyttää nimittäin lopulta epäluotettavalta kerronnan agentilta sen liikkeiden eli järjestyksen, keston ja frekvenssin (Genette 1980, 35) kautta, joiden merkityksiä juuri havainnollistin: ”kameran” anakronioilla ilmeneekin olleen siis oma tarkoituksensa, joka näyttää olevan katsojan johdattaminen uskottavasti käsi kädessä K:n omien väärinymmärrysten kanssa. Toisaalta tällä tavoin ”kamera” näyttää toimivan sittenkin osittain Genetten (1988, 73) ymmärtämän fokaalisoinnin kaltaisesti eli päähenkilön *perspektiivistä* erillisenä tekijänä, kerronnan informaation rajaajana ja säännöstelijänä. Mikäli ”kamera” on tällainen säännöstelevä fokaalisoinnin, sillä vaikuttaa kuitenkin olevan vielä oma perspektiivinsä epäluotettavana kerronnan agenttina – joskin tämän voi huomata varmasti vasta elokuvan lopussa, kun K:n ymmärrys paljastuu viimein

valheelliseksi. Fokalisaation ja perspektiivin yksinkertainen erottelu näyttäytyykin ”kameran” vaihtelevien liikkeiden ja epäluotettavan kerronnan seurauksena teoksen kannalta riittämättömältä, sillä kyse on monimutkaisemmasta semioottisesta kokonaisuudesta.

Kerronnan ajallisten elementtien tarkastelun kautta on havaittavissa, millä keinoin K:n muistin merkitys käytännössä ilmenee, ja kuinka muisti sekä itse kerronta näyttävät rakentuvan epäluotettavaksi elokuvan visuaalisten ajallisten vaihteluiden seurauksena. Näiden keinojen määrittämisen kautta onkin siirryttävä syvemmin kysymykseen siitä, millä tavoin muisti K:n kohdalla *todella* toimii. Millä perustein muisti voi olla niin voimakas, että se voi jopa keinotekoisena konstruktiona muovata K:n käsitystä itsestään, ajasta ja todellisuudesta kussakin hetkessä, jossa tämä muodostaa käsitystään maailmasta? Toisin sanoen: mikä mahdollisesti tekee muistista niin merkityksellisen kuin se teoksessa näyttää ilmenevän? Tähän vastatakseni viittaan teorioihin muistamisesta pääasiallisesti uudelleenrakentavana ja epäluotettavana prosessina, jossa itse muistelun ajallinen hetki – kukin *nykyhetki* – näyttäytyy väistämättä eräänlaisena kokemuksen viitepisteenä. Katson tässä kohdin olennaisena teoreettikkona muistin teoriaa yhtenä pioneereista kehittäneen Henri Bergsonin, sillä Bergson (1911, 26) näkee muistamisessa olevan kyse ajallisesta ja ajassa tapahtuvasta prosessista, *kestosta (duration)*. Bergson (mt. 75–76) painottaa myös kaikkiaan muistin osuutta ihmisen tietoisuuden muodostumisessa.

Kysymyksen muistin toimintatavoista voi liittää laajemmin fenomenologisiin eli ihmisten kokemusmaailmaa käsitteleviin kysymyksiin, joista useimpiin ei ole edelleenkään onnistuttu vastaamaan. Kuten muistin, kertomuksen ja identiteetin yhteyksiä tutkiva Jens Brockmeier (2015, 48) ilmentää, neurologian tasolla ei juurikaan olla löydetty mitään nimellistä eroa muistamisen ja havaitsemisen, kuten ei myöskään havaitsemisen ja kuvittelun välillä. Kyse on kaikkien kohdalla siis samanlaisista, monimutkaisista ja keskenään linkittyvistä prosesseista. Laajalti tieteidenvälisenä tutkimuskohteena muisti saakin eri merkityksiä riippuen siitä, minkä tieteenalan näkökulmasta ja millaisen sanaston avulla aihetta käsitellään (mt. 1). Kaikki muistitutkimuksen alat näyttävät kuitenkin olevan yhtä mieltä menneisyyden muistamisen monimutkaisuudesta: on mahdotonta todistaa muistimme sisältävän jokaisen kokemuksemme sen alkuperäisessä autenttisuudessa. Todistettavissa on kuitenkin esimerkiksi se, että muistamisessa on kyse motivaation voimakkaasti ohjailemasta, epäluotettavasta ja uudelleenrakentavasta toiminnasta (Kennedy 2010, 195). Menneisyys on jotakin, joka tulee alituisesti uudelleen arvioiduksi ja uudelleenkirjoitetuksi muistin kautta (Kuhn 2002, 155).

Bergson (1911, 24, 75) mieltää ”puhtaan havainnon” – materian sellaisenaan ennen sen havainnoiduksi tuleamista – ja erilaisten peräkkäisten muistojen läpäisevän toisensa jonkin aikaa kestävässä ”hetkessä”, jossa tietoinen havaintomme kokonaisuudessaan muodostuu. Tällä tavoin muistikuvien kanssa limittyvä, nykyhetkessä tapahtuva empiirinen havainto on tavallaan aina myös

useiden aikojen tulemista yhteen (mt. 76). Juuri tällaisena muistin roolin voi nähdä myös *Blade Runner* 2049:n replikanttien keinotekoisesti konstruoidussa tietoisuudessa: muisti-implanttien on toimia tietynlaisena suodattimena, jonka kautta replikantti havainnoi ympäröimäänsä todellisuutta. Tässä on nähtävissä myös toiston teho sillä tavoin kuin Genette (1980, 114) sen määrittelee: kussakin hetkessä, jossa K suhteuttaa havainnoimaansa vasten muistojaan, nämä muistot toistuvat uudelleen mutta näyttäytyvät silti hieman eri valossa kuin edellisellä kerralla. Tässä mielessä K:n kokemus nykyhetkestä näyttää ainakin osittain olevan verrattavissa filosofi Edmund Husserlin (1991, 37) ajatuksiin: kukin nykyhetki on K:n kokemuksessa ”etuoikeutetussa asemassa” toimiessa ikään kuin muistojen lähdepisteenä tai *viitepisteenä* (*source-point*), kuin myös viitepisteenä K:n olemassaololle ja todellisuuden käsittämiseksi. K:n kokemukseen nykyhetkestä palaan vielä syvemmin seuraavassa alaluvussa; tärkeintä tässä kohtaa on huomata juuri muistojen ja niiden toistuvuuden merkitys K:n havainnoinnissa. Näyttääkin siltä, että siinä missä K:n todellisuuskäsitys suodattuu muistojen läpi, suodattuvat nämä muistot myös kunkin havainnon läpi jokaisella havainnoinnin hetkellä ja saavat siinä uudenlaisia merkityksiä. Tietyiltä osin muisti-implantit siis onnistuvat niille annetussa todellisuuskuvaa muokkaavassa tarkoituksessaan, mutta viime kädessä K:n todellisuuskokemuksen lopputulos on kuitenkin väistämättä epäluotettava.

Ajoittain muistot saattavat Bergsonin (1911, 24) mukaan myös korvata varsinaisen havainnon, jolloin puhtaasta havainnosta sellaisenaan säilyy vain rippeet. Toisaalta tämä nopeuttaa havainnointikykyä aiemman tiedon yhdistyessä uuteen havainnosta saatuun tietoon, mutta toisaalta muistojen vaikuttaessa havainnointiin ne voivat myös tehdä havainnosta jossain määrin illuusioita (mt.). Tämän voi nähdä tapahtuvan *Blade Runner* 2049:ssä muistojen, keinotekkoistenkin sellaisten, alati horjuttaessa ja uudelleenrakentaessa K:n todellisuuskäsitystä yhteydessä tämän kulloisiinkin reaaliaikaisiin havaintoihin. K:n näkökulma todellisuuteen ja omaan identiteettiinsä muuttuu radikaalisti erilaisten tapahtumien alati muovatessa tämän tulkintoja muistoistaan, ja lopulta K:n tulkinta johtaakin harhaan: vaikka takaumissa esiintyvä puuhevonen paljastuu todelliseksi ja konkreettiseksi, se ei lopulta tarkoitaakaan muiston olevan K:lle *itselleen* todellinen tai että K itse olisi sen elänyt. Muistojen ja todellisuuden suhde osoittautuu K:n kannalta siis aivan muuta kuin itsestään selväksi. Muistaminen ei koskaan ole menneiden tapahtumien näkemistä sellaisena kuin ne todellisuudessa tapahtuivat, vaan muisti on monin tavoin altista manipuloiduksi tulemiselle (Kallio, Lauerma & Revonsuo 1998).

K:n muistot näyttävätkin toimivan ikään kuin *valemuistoina*. Vaikka K:n kokemus replikanttina lipuu vielä ikään kuin ohi normaalien valemuistojen konseptista, kyseinen psykologian käsite näyttäytyy silti vertailukelpoisena: psykologian tieteenalalla valemuistojen käsitteellä tarkoitetaan muistoja tapahtumista, jotka eivät tosiasiallisesti tapahtuneet, mutta jotka kehkeytyvät todellisen tuntuiseksi esimerkiksi toiston tai ulkopuolelta tulevan suggestion, kuten vaikkapa

uskottavan auktoriteetin tarjoaman selityksen tai johdattelun kautta (Kallio, Lauerma & Revonsuo 1998). Valemuistojen psykologisesti todistettu mahdollisuus ilmentääkin, että muistikuvat syntyvät juuri tapahtumissa, joissa niitä muistellaan ja joissa ne kulloinkin tulevat jäsennellyksi kyseisen hetken perspektiivistä (mt.). K:n tapauksessa valemuiston konseptia monimutkaistaa edelleen muiston paljastuminen viime kädessä todeksi, mutta ei kuitenkaan todeksi hänelle itselleen. K:n näkökulmaan pääosin fokaloituva kerronta ilmentää näin todellisuus- ja aikakäsityksen äärimmäistä häilyvyyttä maailmassa, jossa tietynlaisia valemuistoja valmistetaan epäorgaanisena liukuhihnatyönä.

Tällä tavoin K:n todellisuuskokemuksessa voi nähdä konkretisoituvan Bergsonin (1911) havainnollistama inhimillisen tietoisuuden tapa kytkeytyä muistiin ja olla siten ikään kuin jatkuvassa tulemisen tilassa, jossa sekä mennyt aika että nykyhetken havainnot läpäisevät toisensa. Todellisuus, kuten se K:lle kulloisellakin hetkellä näyttäytyy, ei siis näyttäydy niinkään olemisena, vaan sitä vastoin eri aikojen yhtäaikaaisesti määrittämänä *tulemisena*. Myös Brockmeier (2000, 56–57) käsittää muistamisessa tapahtuvan ”uudelleenrakentavan prosessin” olevan eri ajallisuuksien, pääasiassa yksilöllisten ja kulttuuristen, *synteesi*. Tässä eri aikojen synteesissä menneisyys, nykyisyys, mahdollinen ja odotettu limittyvät. Tätä Brockmeier (2015, 129) kutsuu *autobiografiseksi prosessiksi* tai *ajaksi*, jossa tunteet toimivat tärkeänä motivoivana tekijänä.

Mikäli Brockmeierin ajatuksia muistin toiminnasta vertaa K:n kokemukseen, hahmon voi nähdä konstruoivan ja uudelleenkonstruoivan jatkuvasti omaa autobiografista aikaansa pyrkiessään asettamaan itsensä joidenkin todellisten ja merkittävien tapahtumien yhteyteen – tässä lopulta kuitenkin traagisesti epäonnistuen. Traagisen K:n pyrkimyksestä tekee merkityksettömyyden tunne, joka tämän lopulta näyttää valtaavan tämän jäädessä tapahtumista sittenkin ulkopuoliseksi. Tämä merkityksettömyyden tunne vaikuttaa juontuvan myös siitä, ettei K ole sittenkään pyrkimyksessään millään tavoin edes erityinen; elokuvan loppupuolella näemme muidenkin replikanttien samaistuvan tähän kollektiiviseksi osoittautuvaan toiveeseen olla osa jotakin merkittävää. K:n epätoivo saakin muilta replikanteilta vain ymmärtäväisen hymähdyksen ja pahoittelevan taputuksen olkapäälle: ”You imagined it was you? Aww, you did. You did. We all wish it was us.” (BR2, 02:07:35.) Muiden replikanttien samaistuminen K:n toiveisiin antaa vaikutelman siitä, että K:n nykyisyys ja menneisyys ovat vahvasti vuorovaikutuksessa tietynlaisessa sosio-kulttuurisessa kehyksessä eli yksilöllisen ajan lisäksi tietynlaisessa kollektiivisessä ajassa. Tällöin voinee puhua *kulttuurisen muistin* laajasta määritelmästä (Erll 2002, 2).

Kulttuurisella muistilla tarkoitetaan yleisesti ideaa jostakin yhteisesti koetusta menneestä, joka rakentaa tiettyihin sosiaalisiin sääntöihin ja arvoihin kytkeytyvää maailmankuvaa sekä sitoo yksilöitä samaan kulttuuriseen yhteisöön esimerkiksi kansakunnan tasolla (Brockmeier 2002, 18). Menneisyys, joka yhteiskuntaan tyytymättömiä replikanteja voi nähdä yhdistävän, on menneisyys sorrettuina yksilöinä osana kulttuuria, jossa aitous on kaikkein arvostetuin ominaisuus.

Tällaisessa kontekstissa muistaminen voi tapahtua muiden johdattelemana, jonkinlaisen ympäröivän kulttuurisen tajunnan kehotuksesta. Aitouden ollessa teoksen maailmassa kaikkein tärkeimmäksi mielletty ominaisuus siitä on myös kehkeytynyt kollektiivinen ja toivottu päämäärä, jota kohti muidenkin replikanttien näytetään orientoituvan. Vaikka yhteiskunnasta eristäytyneen K:n ei näytetä juurikaan kommunikoivan lajitovereidensa kanssa ennen elokuvan loppukohtauksia, tällä näyttää silti olevan heidän kanssaan väistämättäkin jotakin yhteistä. Luvussa 3.2 palaan vielä syvemmin siihen, mitkä seikat vaikuttavat K:n ponnistuksiin löytää elämässään merkityksellisyyttä; tässä kohtaa tuon päähuomion vielä eritoten siihen, ettei K:n muistamisen prosessissa näytä vaikuttavan ainoastaan yksilöllinen vaan myös tietynlainen kulttuurinen ja jaettu käsitys menneisyydestä. Tässä mielessä K:n muistamisen tapa peilautuukin Brockmeierin (2000, 56–57) kuvaamaan autobiografiseen aikaan ja sen rakentumisen synteetinomaiseen prosessiin: kulttuuriset, jaetut arvot ja käsitykset ohjaavat K:n tulkintaa havaitsemastaan todellisuudesta, vaikka K ei näytäkään tätä suoranaisesti tiedostavan.

Edeltävien havaintojen perusteella kussakin hetkessä, jossa K havaitsee ympäristöönsä, tämän voi nähdä elävän muistin ja havaintojen limittymisen kautta jatkuvasti ikään kuin monessa eri ajassa, useiden kollektiivisten ja yksilöllisten aikojen sekä erilaisten mahdollisten menneisyyksien kohtauspisteessä. K:n aikakokemuksen moniulotteisuutta luo aivan erityisesti se, että tämä on replikantti, sillä syntyperänsä reunaehdot tiedostaessaan K ei voi todentaa minkään muistojensa perustuvan täysin varmasti todelliseen elettyyn elämään. Tästä syystä K:n muistojen yhteys todellisuuteen ja tämän omaan identiteettiin on juonen edetessä vielä epäluotettavampi kuin mitä se olisi, jos K olisi yhtä kuin tavallinen, syntyjältään biologinen ja todellisen menneisyyden elänyt ihminen. Vertaus niin sanottuun tavalliseen ihmiseen ei kuitenkaan liene kaukaa haettu; jo se, että pystymme edellä mainittujen teorioiden avulla havainnollistamaan K:n muistin toimintaa kertonee, ettei K ole kuitenkaan kovinkaan kaukana siitä, minkä voi käsittää häilyvän hyvin lähellä inhimillistä. K:n kokemus lipuu vain inhimillisestä vielä ikään kuin *ohi*: siinä missä tavallinenkin ihminen kokee ajan – kuten Bergson ja Brockmeier tahoillaan mieltävät – useiden aikojen yhteen tulemisena, K:n aika puolestaan pirstaloituu erikoislaatuisen muistin seurauksena vielä tavallista epäluotettavammaksi eri aikojen samanaikaisuudeksi.

Viittaamissani muistin teorioissa esiintyy toistamiseen idea havainnoinnin ja muistamisen tapahtumisesta jossakin läsnä olevassa ”hetkessä”, nykyhetkessä (Bergson 1911, 70; Brockmeier 2000, 54). Siksi katsonkin aiheelliseksi avata vielä juuri tuota havainnoinnin hetkeä, jossa mahdolliset eri ajallisuudet K:n kokemuksessa limittyvät – toisin sanoen nykyhetkeä, johon epäluotettava muisti tuo K:n tapauksessa omalaatuisen ulottuvuuden. Seuraavaksi kysynkin: millaiset edellytykset rakentavat K:n nykyhetken kokemusta, ja millaisena sen luonne näyttäytyy esimerkiksi juuri tällaisen muistin seurauksena?

2.2 Nykyhetken problematiikasta

Blade Runner 2049:n tarinan jännitettä pitävät yllä K:n kokemuksen ajalliset ulottuvuudet, jotka näyttävät rakentuvan yhteydessä sekä todelliseen että epätodelliseen muistiin. Edellä havainnollistui, kuinka keinotekoiset muisti-implantit operoivat osana K:n todellisuuskäsitystä ja tekevät siitä epäluotettavan. Tässä luvussa pureudun vuorostaan siihen, mitä tästä epäluotettavuudesta näyttää seuraavan: toisin sanoen päähahmon aikakokemuksen ristiriitoihin, joiden katson kumpuavan juuri erilaisten ajallisten ulottuvuuksien keskinäisestä dissonanssista. Oletankin tietynlaisen ristiriitaisuuden luonnehtivan merkittävästi K:n kokemusta ajasta ja todellisuudesta.

Valottaakseni tätä ristiriitaa on aluksi luotava katsaus elokuvan alkuasetelmaan ja K:n olemassaolon lähtökohtiin. Alussa K:lla on muistoja, joiden tämä ymmärtää olevan tietyn motiivein ladattuja ja konstruoivan siis jossain määrin valheellista todellisuuskuvaa, vaikuttaen näin väistämättä K:n tapaan asennoitua maailmaan. Tällöin K:n nykyhetkisessä todellisuuskäsityksessä yhdistyy monta eri ulottuvuutta: ensiksi keinotekoiset muistot, toiseksi muistot niin sanotusta todellisesta menneestä (esimerkiksi kertomuksen tapahtumien aikana muodostuvat muistot), sekä viimeiseksi kulloisetkin nykyhetkiset havainnot, jotka puolestaan ovat edellisten säilyttämiä. Soveltaen Brockmeierin (2000; 2015) ja Bergsonin (1911) teorioita muistista eri aikojen määrittämänä synteesinä nykyhetken havaintoihin voi puolestaan nähdä yhdistyvän vielä ennakoimat tulevaisuuden kulusta, jotka K:n tapauksessa kumpuavat sekä joistakin todenperäisistä että oletetusti joistakin keinotekoisista menneisyyskuvista. Tällä tavoin K on olemassa jo valmiiksi äärimmäisen laajentuneessa ja epäluotettavassa nykyhetkessä. K:n nykyhetken kokemus – tai tarkemmin sanoen kokemus todellisuudesta kussakin nykyhetkessä – onkin tällä tavoin altis häilyvyydelle mahdollisten eri todellisuuksien välillä riippuen siitä, millä tavoin hahmo kulloinkin reflektoi senhetkisiä havaintojaan keinotekoiisiin muistoihinsa.

Sikäli kun hahmon olemassaolo nykyhetkessä on tällaisen muistin seurauksena häilyvää, tämän aikakokemusta voi havainnollistaa kirjallisuudentutkija Hans Ulrich Gumbrechtin (2014) esimerkillä *laajentuneesta nykyhetkestä* tai *läsnäolosta (broad present)*. Gumbrecht esittää nykyihmisen kokemuksen luonnetta laajentuneeksi monin tavoin, joista tässä kohtaa vertailukelpoisena toimii etenkin esimerkki eri ääripäiden välisestä oskillaatiosta eli *heilahteluliikkeestä (oscillation)*. Tällaisessa nykyhetkessä tapahtuvassa heilahteluliikkeessä eri ääripäät kumoavat vuorotellen ja jatkuvasti toisensa käsityksinä todellisuudesta, mikä Gumbrechtin mukaan osaltaan tekee nykyhetkisestä läsnäolosta paradoksaalista ja epäyhtenäistä; läsnäolollaan nykyihminen asettuu nimittäin erilaisten yhtäaikaisten ja ristiriitaisten todellisuuksien välille. Teoria heilahteluliikkeestä sopii koeteltavaksi K:n eri ulottuvuuksien välille limittyvän aikakokemuksen selittämiseen, sillä kuten Gumbrecht (2014, 74) kuvaa, havainnoimalla tällaista todellisuuksien

välistä heilahtelua on mahdollista yrittää käsittää, mikä nykyhetkeä tai tarkemmin sanoen sen epäyhtenäisyyttä määrittää – ja tällainen tarkastelu on perusteltua juuri K:n kokemuksen epäyhtenäisyyden määrittämiseksi.

Esimerkkinä heilahtelevista, toisiaan polarisoivista todellisuuskäsityksistä tai vallitsevista olosuhteista tosimaailmassa Gumbrecht (2014, 74–75) esittää muun muassa viimeaikaisen kiinnostuksen maailman asioita tai ”maailmallisia asioita” (”things-of-the-world”) kohtaan sekä tämän kontrastina ilmenevän, ajattelussa tapahtuneen kielellisen käänteen. Siinä missä yhtäältä jokapäiväisessä elämässä painotetaan erilaisten maailmallisten asioiden kuten planeetan resurssien ja niistä huolehtimisen merkitystä, toisaalta tätä vastaan asettuu maailmalliset intressit mitätöivä filosofinen skeptisismi, jonka mukaan emme voi koskaan päätyä käsitykseen mistään konkreettisesta todellisesta; havaintomme saa nimittäin varmuuden vasta ja ainoastaan käyttämässämme kielessä. Nämä kaksi riitelevää todellisuuskäsitystä voivat olla olemassa samanaikaisesti nykyhetkessä, limittyen ja toisensa ajoittain kumoten. Tämä ristiriitaisten näkökulmien välinen heilahtelu on yksi tekijä, jonka Gumbrecht (mt. 73–74) näkee syynä etenkin aikalaisihmisen kokemalle nykyhetken tai läsnäolon laajentuneisuudelle; tässä laajentuneessa nykyhetkessä eri todellisuudet ja ymmärrykset voivat ikään kuin yhdistyä. Tällä näytetään tarkoittavan todellisuuden olevan mahdollista nähdä monesta näkökulmasta; kuten Gumbrecht (mt. 79) myös kuvaa, näin ollen on mahdollista elää ikään kuin monessa todellisuudessa samanaikaisesti.

Gumbrechtin idean todellisuuden pirstaloitumisesta esimerkiksi tällaisen heilahtelun kautta voi tulkita näkyvän melko äärimmäisellä tavalla siinä, miten K:n kaltaiset olennot kokevat ajan *Blade Runner* -maailmassa. Päähahmon orastava epäily siitä, että tämän kaikki muistot olisivat sittenkin totta ja totta juuri häntä *itseään* koskien on häkellyttävä: voidessaan luottaa muistoihinsa K:n käsitys todellisuudesta ei näyttäisi yhtä pirstaleiselta ja ratkaisemattomalta, jollaisena se juonen kuluessa ilmenee. Toisaalta hahmo vaikuttaa kykenevän kuitenkin samalla kriittiseen itsereflektioon ja ymmärtämään sellaisten olosuhteiden todennäköisyyden, joissa osa tämän muistoista on ainoastaan illuusiota: ”I feel a little strange sharing a childhood story, considering I was never a child.” (BR2, 51:40.) Tästä ymmärryksestä huolimatta K pystyy todistamaan todenperäisiksi tai valheellisiksi tietoisuudensa ulottuvuuksista kuitenkin vain harvat. Sikäli kun ei ole varmaa, miten paljon ja minkälaisia muistoja K:lle kaikkiaan on asennettu, miten tämä voisi erottaa, mihin keinotekoiset muistot loppuvat ja mistä todellisiin kokemuksiin perustuvat muistot alkavat? Jos K kykenisi hahmottamaan menneisyytensä yhtenä ja ehjänä, olisi todellisuuden havainnollistaminen tälle huomattavasti helpompi tehtävä.

Teorian laajentuneesta nykyhetkestä tai läsnäolosta voikin nähdä viittaavan siihen, ettei todellisuus ole lopulta millään tavoin yksiselitteisestä tai valmista, eikä johdonmukaisesti esitettävissä. Siksi se näyttääkin vaativan uudenlaisia ja monipuolisempia havainnollistamisen

keinoja. Tällä tavalla Gumbrechtin kuvaama todellisuuksien välinen heilahtelu näyttää sopivan peilauspinnaksi K:n kokemukselle; K ei näytä pystyvän asettumaan mihinkään yhteen koherenttiin temporaaliseen todellisuuteen, joka olisi kokonaisuudessaan johdonmukainen tai ainoa mahdollinen todellisuus. Tämä johtuu siitä, että menneisyys on K:lle epävarmaa jo elokuvan lähtöasetelmassa ensiksikin muistojen takia, joista jotkin ovat todennäköisesti keinotekoisia eli siten liittävät hänet myös epäautenttisiin ja fiktiivisiin menneisyyksiin; toiseksi menneisyys on epävarmaa myös siksi, että K:n syntyperä on todennäköisesti keinotekoinen ja sellaisena fysiologisesti valmis, iäinen ja muuttumaton entiteetti, minkä seurauksena oikeastaan jokainen menneisyyteen liittyvä muisto on viime kädessä kyseenalaistettavissa. Näin ollen kokemuksen havainnollistamisesta ja jäsentämisestä vaikuttaa tulevan hahmolle pulmallista.

K:n kaltaisten olentojen maailmassa olemisen ja todellisuuden käsittämisen tapa näyttää tällä tavoin jo lähtökohtaisesti sotivan ajan yhtenäistämistä vastaan – yhtenäistämistä, johon päähahmon kaltaiset olennot näyttävät olevan pakotettu. K:n kaltaiset, auktoriteettien kontrollin alaiset replikantit ovat nimittäin määrätty pysymään ikään kuin jatkuvasti ainoastaan yhdessä ajassa – tai toisin sanoen eräänlaisessa ajattomuudessa, vailla menneisyyden tai tulevaisuuden horisonttia. Jokaisen tehtävänsä jälkeen K joutuu läpäisemään eräänlaisen ”lähtöasetelman” (”baseline test”), jossa testin nimen mukaisesti kartoitetaan K:n senhetkisen todellisuuskäsityksen verrattavuutta johonkin ”lähtötilanteeseen”. Käytännössä testissä tarkastellaan replikantin kykyä reagoida viiveettä ja tunteettomasti kysymyksiin, jotka toimivat eräänlaisina emotionaalisina ärsykkeinä. Mikäli replikantissa havaitaan jostakin aikaisemmasta kokemuksesta kumpuava post-traumaattinen reaktio tai muu poikkeavuus tietynlaisesta toivotusta lähtötilanteesta, testi on hylätty. K:n uskoessa lapsuusmuistonsa aidoiksi tämä repultaakin testin. Tällöin komisario Joshi hyllyttää K:n tehtävästään, sillä testi osoitti tässä tapahtuneen jonkinlaisia sisäisiä muutoksia: ”Scan said you didn’t look like you on the inside – miles off your baseline.” (BR2, 1:23:55). Joshi antaa K:lle 48 tuntia aikaa ”palata takaisin raiteilleen”. Testin repultaaneet replikantit saavat tavallisesti surmansa – tai poliittisesti korrektimmin ilmaistuna heidät ”poistetaan” (”retire”, BR2, 9:17), sillä replikanttien emotionaalisen reagoinnin katsotaan ennakoivan auktoriteettien vastaista kapinaa.

Tässä ilmeneekin teoksen maailman valtarakenteissa piilevä kiinnostava ristiriita. Vaikka valmiina syntyviä replikantteja luonnehtii – ja mitä pidetään pääasiallisesti myös heidän elinehtonaan – juuri nykyhetkessä ja vailla ajallisia ulottuvuuksia eläminen, K luo tietoisuudessaan kuitenkin erilaisia ajallisia ulottuvuuksia joka hetki riippumatta siitä, ovatko hänen muistonsa todellisia tai eivät. K:n todellisuuskokemus on, kuten edellä havainnollistui, jatkuvasti sekä todellisesta että keinotekoisesta kumpuavien ajallisten käsitysten muovattavana. Juuri keinotekoisien muistojensa johdosta päähahmon kokemus lipuu yhä epäluotettavampaan ja moniulotteisempaan eri ajallisuuksien liminaaliseen tilaan, josta tämän olisi yhteiskunnassa selviytyäkseen pyrittävä

jatkuvasti pois. Replikanttien keinotekoinen inhimillistäminen muisti-implanttien avulla johtaa näin ratkaisemattomaan ongelmaan, jossa K:n kaltaiset olennot eivät lähtökohtaisesti edes kykene eksistomaan näille asetettujen rajojen sisällä.

Nykyhetken kokemus on nähty arvoituksellisenä fenomenologiassa, joka filosofian tieteenhaarana tutkii todellisuuden ilmenemistä ihmisen kokemusmaailmassa. Fenomenologiseen tutkimukseen onkin relevanttia katsahtaa tarkastellessa ajan kokemusta, johon suuntaus tarjoaa laajat teoreettiset lähtökohdat. Pyrin avaamaan K:n aikakokemuksen lähtökohtia ja ristiriitoja rinnastamalla sitä tässä kohtaa esimerkkeihin Edmund Husserlin (1991) sekä Martin Heideggerin (1996) teorioista, joissa on kyse nykyhetken kokemuksesta ja sen ulottuvuuksista. Katson seuraavaksi esittelemäni esimerkit olennaisiksi sen vuoksi, että ne antavat pinnan, jota vasten on mahdollista peilata K:n aikakokemuksen reunaehtoja sekä sitä, millä tavoin hahmon kokemus näyttää irtautuvan tälle asetetusta ja tiukasti kontrolloidusta kokemuksen kentästä.

Fenomenologian perustajaksi mielletty Edmund Husserl³ on alkujaan avannut teoriaa aikakokemuksesta, tai Husserlin käsittein kokemuslähtöisestä *aikatietoisuudesta* (*time-consciousness*). Husserl (1991, 10) katsoo ajan hahmottumisen perustuvan pääasiallisesti havaitsevan subjektin tietoisuuteen eli kokevaan minään, sillä tietoisuus ajasta rakentuu kokemuksellisesti aistihavaintojen kautta. Husserlille (mt. 281) filosofisen tiedon lähtökohta onkin ”reduoitu kartesiolainen todiste”⁴ eli käytännössä objektina tarkastellun ’minän’ aistihavaintoihin perustuva kokemustutkimus; tämä tarkoittaa, että tiedon pohjana sekä tarkastelun kohteena on tietoisuuden omaava ja havaitseva ’itse’. Tässä tarkastelun kohteena olevassa tietoisuudessa myös aika ”konstituoituu” (mt. 24).

Husserlin kuvaamassa aikakäsityksessä nykyhetki asettuu menneen ja tulevaisuuden välille: *retention* eli välittömän menneen, jota nykyhetki yhä pitää käsissään sekä *protention* eli tulevaisuuden, jota se jo heijastelee. Husserl (mt. 218, 284) mieltää menneisyyden, nykyhetken ja tulevaisuuden fundamentaalisiksi ajallisiksi erotteluiksi, ja sellaisina temporaalisten eli jossakin hetkessä ilmenevien objektien ajallisiksi ilmenemismuodoiksi (”modes of temporal existence”). Tästä erottelusta huolimatta Husserl (mt. 67, 142) käsittää ajan ilmenevän lineaarisena, yhtenä ja virtaavana: jokainen ajan kokemuksen horisonteista asettuu viime kädessä samalle ajalliselle linjalle menneestä tulevaisuuteen, sillä niitä yhdistää tietty yhteinen ”viitepiste” (”source-point”), joka on nykyhetki eli *nyt*. Kulloinenkin ”nyt” ei mukaan voi olla olemassa sellaisenaan, vaan se on kohtauspiste, jota kohti kaikki menneisyyden ja tulevaisuuden positiot orientoituvat ihmisen

³ Husserlin (1991) lähestymistapaa kutsutaan *transsendentaaliseksi fenomenologiaksi*. Tämä lähestymistapa tarkastelee erilaisia tietoisuuden rakenteita, joiden avulla maailma jäsentyy kokemuksellisesti havainnoinnin kautta.

⁴ ”Redusoidulla kartesiolaisella todisteella” Husserl (1991, 281) viittaa tiedon perustaksi kelpaavan vain kokemukseen perustuva eli kokemuksen kautta ilmenevä sekä sen kautta todistettavissa oleva tieto.

kokemuksessa kussakin hetkessä (mt. 74). Kuten filosofi Jacques Derrida (1973, 62) tiivistää Husserlin ajatuksia:

Despite all the complexity of its structures, temporality has a nondisplaceable center, an eye or living core, the punctuality of the real now.

Toisin sanoen ajallisuudella siten kuin ihminen sen käsittää on väistämättä aina jokin keskus, josta käsin maailma ja aika kokemuksellisesti jäsentyvät. Nykyhetki on siten siis suhteellinen ja ”pakeneva” sen ollessa jatkuvassa muutoksen tilassa (Husserl 1991, 375). Vaikka mikään ”nyt” ei ole erotettavissa yksilölliseksi puhtaaksi hetkeksi, kuten myös Bergsonin ja Brockmeierin muistianalyysit mieltävät (ks. luku 2.1), se on kuitenkin referentiaalinen piste, josta lähtien temporaalinen eli ajassa oleva objekti ikään kuin ”alkaa olla olemassa” (Derrida 1973, 62).

Blade Runner 2049:ssä K:n tulkinnat ympäröivästä maailmasta kussakin hetkessä muovaantuvat ja uudelleenmuovaantuvat erilaisten mahdollisten menneisyyksien kautta. Tällä tavoin husserlilainen ajatus nykyhetkestä eri aikojen kohtauspisteenä toimiikin alustavana vertauspintana K:n kokemukselle: kukin hetki, jossa K tulkitsee havaintojaan, on hetki, jota kohti K peilaa ja orientoi muistikuvansa. Kukin hetki, jossa K:n takauimat *toistuvat* uudelleen eli jossa K muistelee niitä, ne toistuvatkin juuri suhteessa tuolloin läsnä olevaan hetkeen (ks. Genette 1980, 114). Husserlin ajatuksiin verraten K:n kokemuksesta tekee erikoisen kuitenkin tämän ajallisten ulottuvuuksien epäluotettavuus ja niiden keskinäinen ristiriita. Tässä kohtaa K:n kokemus vaikuttaakin irtautuvan Husserlin teoriasta.

Tullessaan yhä epävarmemmaksi menneisyydestään K alkaa elää ikään kuin monessa potentiaalisessa ”ajan virrassa” (Husserl 1991, 67) samanaikaisesti. K:n todellisuuskäsitys näyttää ailahtelevan riippuen siitä, minkälaiseen menneisyyteen K kulloinkin uskoo ja peilaa havaintojaan. K:n kokema nykyhetki onkin näin ollen useiden rinnakkaisten, lineaarisesti virtaavien aikojen yhdistelmä, joista jokainen vaikuttaa vuorotellen tämän muodostamiin tulkintoihin todellisuudesta. Kertomuksen aikana K:n identiteetti kamppailee näiden yhtäaikaisten ja mahdollisten ajan virtojen välillä: mihin muistoihin voi luottaa, mihin ei? Missä suhteessa jokin muisto on toista luotettavampi? Implantiksi viimein todentuva lapsuusmuisto on K:n ainoa elokuvassa suoraan mainittu muistin siirrännäinen, mutta vaikka mahdollisia muita keinotekoisesti asennettuja muistoja ei tuodakaan esille, hahmolla on keinotekoisien syntyperänsä seurauksena jo lähtökohtaisesti syy epäillä oikeastaan yhtä lailla kaikkien muistojensa todenperäisyyttä. Sikäli kun K on syntynyt ikään kuin valmiina, fysiologisesti muuttumattomana ja tällä tavalla iäisenä, kuinka tämä voisi varmistaa, mistä todellisen kokemuksen aika alkaa ja mihin keinotekoinen, epätosi menneisyys loppuu? Alkaessaan tutkia muistojensa alkuperää K:n tapa käsittää todellisuutta näyttää muodostuvan näin epäluulojen ja

useiden mahdollisten todellisuuksien sävyttämäksi. Tällainen kokemus ei silti suinkaan ole ”lähtötilanne” (”baseline”, BR2, 1:23:55), johon K on alun perin pyritty asettamaan.

Jos Husserlin teoriaa ”nyt-pisteistä” (”now-point”) rinnastaa K:lle lähtökohtaisesti asetettuun aikakokemuksen kehykseen, replikanttien voi ideaalisessa lähtötilassaan nähdä eksistoiden yhdenlaisessa äärimmäisessä, epäinhimillistetyssä nyt-pisteessä. Husserlin ajatuksista poiketen tämä replikanteille määrätty ”nyt” pyritään nimittäin erottamaan yksilölliseksi hetkeksi vailla minkäänlaista menneisyyden tai tulevaisuuden horisonttia; replikanttien kokema ajallinen horisontti ei nimittäin *saa* muuttua minkään menneisyyden aiheuttaman inhimillisen reaktion perusteella. Heidän kussakin nykyhetkessä tapahtuvan reaktionsa on oltava viiveetön ja välitön ja sellaisena siis osa nyt-hetkien jatkumoa, jossa edellisten hetkien ei ainakaan täysin anneta muotoutua osaksi nykyistä tai tulevaa. Inhimillisen kokemuksen ajalliset ulottuvuudet, joita Husserl (1991, 67, 142) osaltaan avaa, ovat siis replikanteilta lähtökohtaisesti evätty. Näin replikantit pakotetaan elämään tietynlaisessa ajan stagnaatiossa tai ikuisuudessa, vailla tulevaisuuteen kohdistuvia motivaatioita ja menneisyydestä irrallisina. ”It’s okay to dream a little, isn’t it?” kysyykin K:n tekoälyllinen kumppani Joi kohtauksessa, jossa K näyttää kamppailevan kahden todellisuuden välillä: sen, mihin hänet on yhtäältä pakotettu sekä sen, mihin hän toisaalta haluaisi uskoa. K:n vastaus Join kysymykseen on kuitenkin kieltävä: ”Not if you’re us.” (BR2, 57:15.) Rinnastaessaan itsensä tällä tavoin Join kaltaiseen tekoälyyn K näyttää tarkoittavan esimerkiksi tulevaisuuteen kohdistuvan toiveajattelun olevan väärin heidän kohdallaan, jotka ovat kategorisoitu yhteiskunnassaan epäinhimilliseksi.

Mikäli K:n olemassaolon kokemuksen ennakkoehtona on tällainen tietynlaiseen iäisyyteen asettuminen, tässä kohtaa voinee nähdä sille toisena vertailukohtana myös Martin Heideggerin (1996, II.VI: 81) määrittelemän *vulgaarin aikakäsityksen*. Vulgaariksi ajaksi Heidegger mieltää tavanomaisen tai jopa rahvaanomaisen tulkinnan ajasta samanaikaisesti katoavien ja tulevien nyt-hetkien virtaavana jatkumona.⁵ Husserlin käsityksestä poiketen Heidegger (mt. II.VI: 78–79) tarkoittaa tällä aikakäsitystä, jossa jokin alkukantainen ajallisuus on tullut ikään kuin peitetyksi ja pelkistetyksi vielä pidemmälle sellaisesta ajan käsittämisen tavasta, joka on inhimilliselle olemassaololle eli *Daseinille* ominaislaatuista. Siinä missä jälkimmäisessä on Heideggerin mukaan kyse ajan ymmärtämisestä yhteydessä arkisiin asioihin ja tarpeisiin, joiden kautta *Dasein* jäsentää aikaa ja joihin siksi aina ”on aikaa”, vulgaarissa aikakäsityksessä aika on puolestaan jotakin, jonka voi menettää. Se lipuu sormien välistä nyt-pisteiden virtana, jotka määrittyvät vain suhteessa toisiinsa (mt. II.VI: 81; Sandbothe 2000, 30).

⁵ Heideggerin alkuperäinen saksankielinen termi *vulgären* on joissakin käännösversioissa käännetty myös sanan *vulgar* sijaan sanaksi *ordinary*, joka vuorostaan viittaa enemmänkin tavanomaiseen, yleiseen ja normaaliin, ks. John Macquarrien ja Edward Robinsonin käännös *Being and Time* (1962, II.VI: 81).

Koska ajan hahmottaminen henkilökohtaisten motiivien ja tarpeiden kautta ei ole K:lle sallittua, K vaikuttaa olevan tuomittu eräänlaiseen nyt-hetkien loputtomaan ketjuun, jossa nämä hetket ovat Heideggerin vulgaarin ajan tavoin jaettavissa vain abstraktin aikaisemmin–myöhemmin-jäsennyksen kautta (Sandbothe 2000, 30). K:n tehtäväksi jää täyttää tuo ajan tyhjiys, joka syntyy, kun aika näyttäytyy hänelle jonakin, jota *annetaan*. Kuten vulgaarissa käsityksessä, aika määräytyy K:lle tavallaan ulkoiseksi auktoriteetiksi: ammatissaan K *saa* aikaa erilaisiin tehtäviin, ja samanaikaisesti hänet pakotetaan kokemaan aika loputtomana, iäisenä jatkumona toisiaan seuraavia hetkiä, jotka hänen tulee täyttää. Jatkuva, muuttumaton ja pysyvä ovatkin ominaisuuksia, joita K:lta vaaditaan. Lähtötasotestissä K:ta kutsutaan termillä ”constant K” eli ”pysyvä” tai ”jatkuva K”, mikä ilmentääkin tälle asetettua ideaalista olemassaolon muuttumattomuutta, joka on samalla myös hahmon elämän edellytys (BR2, 15:05). Siinä missä K:n kokema aika pirstaloituu useaksi samanaikaiseksi ja mahdolliseksi todellisuuden ulottuvuudeksi, myös vulgaarissa käsityksessä jokin aito, alkuperäinen ajallisuus jää viime kädessä saavuttamattomaksi (Heidegger 1996, II.VI: 81).⁶ K:n kaltaisten olentojen ennalta määrättyä olemassaolon kokemusta sekä suhdetta nykyhetkeen luonnehtii näin ollen tietynlainen rajoittamaton ja pakotettu iäisyys.

Kuten elokuvan edetessä ilmenee, vulgaarin ajan pakote ei kuitenkaan vaikuta toimivan K:n tapauksessa sittenkään täysin toivotulla tavalla. Henkilökohtaisten muistojen puute ja niiden korvaaminen keinotekoisilla implanteilla ei lopulta tuo replikanteillekaan stagnaattista, yhtenäistä aikaa vailla ulottuvuuksia. Päinvastoin: vaikka K:n kaltaiset olennot pakotetaan toistuvasti asettumaan tällaiseen ikuisuudelta tai ajattomuudelta vaikuttavaan tilaan, elävät he – varsinkin, mikäli ovat K:n tavoin muistojensa epäluotettavuudesta tietoisia – jo alkujaan kerrostuneessa, epäluotettavassa nykyhetkessä. Gumbrechtin edellä mainittuun esimerkkiin rinnastaen tämä nykyhetki on samanaikaisten mahdollisten todellisuuksien laajentama. Replikanttien kokema aika ei siten sovi heille asetettuun äärimmäiseen ja rajattuun nyt-pisteeseen, muttei näin ollen myöskään Husserlin perusajatukseen yhtenä ja samana virtaavasta ajasta menneisyyden ja tulevaisuuden horisontteineen; se näyttää lipuvan näistä käsityksistä edelleen ohi ja kohti jotakin ristiriitaista, hajanaista ja epäluotettavaa. Näin ollen Gumbrechtin havainnollistama teoria heilahteluliikkeen kautta ristiriitaiseksi muodostuvasta nykyhetkisestä läsnäolosta soveltuukin havainnollistamaan K:n aikakokemuksen problemaattisuutta edellä mainittuja Husserlin ja Heideggerin esimerkkejä paremmin.

⁶ Heidegger erottaa ihmiselle luonnollisen tavan käsitellä aikaa vulgaarista ajasta, mutta katsoo molempien olevan ”ajallisuuden ajallistamisen tapoja”, joiden taakse jokin alkukantainen aika jää peitetyksi. Heidegger pyrkii luonnehtimaan, millä tavoin nämä ajallistamisen tavat juontuvat tästä alkukantaisesta ajallisuudesta. Vaikka Heidegger mieltää vulgaarin ajan tietynlaisena ajallisuuden pelkistykseenä, hän katsoo sille olevan kuitenkin luonnollinen oikeutuksensa, kunhan sitä ei erehdy käsittämään miksiäkään temporaalisuuden totuudelliseksi ilmentymäksi. Ks. *Being and Time* 1996, II.VI: 81.

Huolimatta tavoista, joilla K:n kokemusta kontrolloidaan, tälle näyttää myös vähitellen muodostuvan henkilökohtaisia toiveita ja motivaatioita, jotka alkavat reflektoida tämän ymmärrykseen omasta itsestään ajassa. *Blade Runner 2049* näyttääkin implikoivan replikanteille heräävän halun vaikuttaa elämänsä horisonttiin tai suuntaan tällaisesta kontrolloinnista riippumatta: K alkaa elätellä toiveita olevansa itse tuo kohuttu replikantin jälkeläinen, jonka komisario Joi mieltää ”rikkovan maailman” tai todellisuuden sellaisena kuin se tuohon mennessä on käsitetty (BR2, 50:45). K alkaakin tällä tavoin pyrkiä irti ennalta asetetusta vulgaarin ajan tai iäisen nyt-pisteen pakotteesta. K:lle heräävä halu vaikuttaa elämänsä suuntaan alkaakin tehdä tämän aikakokemuksesta enemmänkin orientoitumista kohti jotakin tulevaa.

Tässä vaiheessa K:n aikakäsitystä voikin huomata alkavan luonnehtia epäinhimillisen stagnaation sijaan eräänlainen inhimillisempi temporaalisuus, jonka voi kytkeä Heideggerin ajatukseen inhimillisen olemassaolon ohjautumisesta juuri *tulevaa* kohti. Heideggerin (1996, II.III: 62) mukaan inhimillinen olemassaolo on tulevaan kohdistuvaa ja tulevaa ennakoivaa siinä mielessä, että olemassaolossa tapahtuu jatkuvaa suuntautumista kohti tietynlaista, ominta olemassaolon *potentiaalisuutta*. Tähän potentiaalisuuteen, jota kohti elämässä orientoitutaan, puolestaan kytkeytyy ymmärrys olemassaolon suuntautumisesta kohti kuolemaa (”Sein-zum-Tode”) – ja juuri tässä ymmärryksessä piilee inhimillisen olennon autenttisuus ja olemassaolon omintakeisuus (mt.). Kuolemaa kohti suuntautuminen sekä kuoleman konseptin käsittäminen ovat nimenomaan inhimilliselle olemassaololle luontaisia; ne nimittäin viittaavat jonkinasteiseen kykenevyyteen eksistentiaaliseen, inhimilliseen ajatteluun (mt. II.I: 49). Tällä tavoin K:lle hiljalleen kehkeytyvät, tulevaan kohdistuvat motivaatiot ja aatemallit alkavat tehdä hahmosta epäinhimillisen sijaan enemmänkin ihmistä muistuttavan olennon. Mikäli K olisikin autenttisesti ja biologisesti syntynyt, kuten lapsuusmuistot johtavat tämän vähitellen uskomaan, kenties tällä olisi potentiaalisuus suuntautua elämässään myös kohti väijäämätöntä kuolemaa. Äärellisyys ja kuolemaa kohti suuntautuminen näyttäytyvätkin tässä mielessä päinvastaisilta olemassaolon ominaisuuksilta vastoin replikanttien epäinhimilliseen äärettömyyteen tuomittua elämän aikaa, josta päähahmo vähitellen irtautuu. Tulevaan suuntautumisen ajatukseen palaan vielä luvussa 3.2, jossa käsittelen K:n ajan jäsentämisen konventioita. Tässä kohtaa voi jo kuitenkin päätellä, että K:n pyrkimykseen irtautua ajan pysähtyneisyydestä liittyy motivaatio orientoitua elämässä kohti tulevaa, kohti jotakin stagnaation ulkopuolista ajallista horisonttia. Näin vähitellen tapahtuessa stagnaation pakote alkaa näyttäytyä enemmänkin päähahmon epävarmuutta ja identiteettikriisiä vahvistavana tekijänä: huomatessaan olevansa sopimaton auktoriteettien asettamaan muottiin K tietää olemassaolonsa olevan vaarassa.

Jo lähtökohtaisesti useissa ajallisissa ulottuvuuksissa elävänä olentona K:lta näyttää puuttuvan havainnollistamisen keinot, joilla tämän olisi mahdollista käsitellä ja ymmärtää

olemassaoloon kokemassaan nykyhetkessä. Gumbrechtin (2014, xiii) mukaan vastaavanlainen piirre näyttää luonnehtivan myös aikalaisihmisen kokemusta 2010-luvulla: laajentunut nykyhetki tai läsnäolo, jonka koemme ja jossa eri todellisuudet ovat rinnakkain läsnä, on ääriäivoiltaan hämärä – jos sillä edes on omaa identiteettiä ollenkaan. Yhdeksi syyksi nykyhetken tai nykyhetkisen olemassaolon laajenemiseen Gumbrecht osoittaa esimerkiksi teknologian kehityksen. Erilaisten elektronisten muistijärjestelmien seurauksena nykyhetkemme on menneisyyksien nielaisema ja suuntaa vailla, ”laajentuneiden samanaikaisuuksien ulottuvuus”. (Mt.)⁷ Nykyajan ihminen elää teknologian kyllästävässä ja globalisoituneessa tosimaailmassa, jossa on mahdollista olla olemassa ikään kuin monessa ajassa ja aika-paikkallisuudessa yhtäaikaaisesti: internetissä oleva informaatio on aina saatavilla ja se päivittyy lähes viiveettä joka hetki, ja sosiaalinen media sallii yhteydenpidon ihmisten välillä ilman maantieteellisiä rajoitteita. Näin ollen aika lienee todelliselle ihmisellekin kokemuksellisesti jotakin, joka pakenee määrittelyä ja ääriäivoja. Tässä mielessä K:n kokemuksen voikin katsoa heijastelevan nykyihmisen kokemusta, etenkin ajan ja identiteetin ristiriitoihin liittyviä olemassaolon kysymyksiä. Sen voi kenties nähdä dystooppisena ääriesimerkkinä piirteistä, joihin todellisen maailman ihminen kykenee tietyin tavoin samaistumaan; juuri ajallisten ulottuvuuksien limittyminen sekä niiden samanaikainen epäluotettavuus näyttävät tekevän itsensä aikaan sijoittamisesta teoksen päähahmolle miltei mahdotonta.

Avattuani K:n muistin merkitystä ja aikakokemuksen luonnetta jatkankin seuraavaksi teoksen ajan erittelyä tosimaailman nykyhetkisen tulkintakehyksen näkökulmasta. Tällä tarkoitan teoksen nykyhetkistä tosimaailman kontekstia, johon liittyviä piirteitä ei voi ohittaa tarkastellessa *Blade Runner 2049*:n tarinamaailmaan aikaa kokonaisuutena; jatko-osa nimittäin perii tarinamaailman sekä sen visuaaliset elementit melko suoraan ensimmäisestä *Blade Runner* -elokuvasta (1982). Teosten välinen todellisen ajan ulottuvuus mahdollistaa kohdeteoksessa varsin monitasoisen ajalla leikkittelyn kentän, jossa limittyvät sekä menneisyyden ja tulevaisuuden että todellisen ja fiktion ajat.

2.3 Katsojan aika ja kerronnalliset sijoiltaanmenot

Blade Runner -maailman ajan ymmärtämisessä ajallinen tulkintakonteksti on väistämättä merkittävässä osassa sen vuoksi, että ensimmäinen *Blade Runner* (1982) kuvaa spekulatiivisesti aikaa, josta nykyhetkisen katsojan tosimaailman aika on jo vähitellen kulumassa ohi. Vuonna 2017 julkaistu *Blade Runner 2049* taas viittaa yhä pidemmälle hypoteettiseen tulevaisuuteen. Jatko-osa säilyttää

⁷ Eräs Gumbrechtin (2014, xiii) aikalaiskokemuksen määritelmistä sisältää myös ajatuksen historiallisen ajan loppumisesta. Historian loppumista ja eräänlaista ajan stagnaatiota Gumbrecht kutsuu myös *latenssiksi*, ks. *After 1945: Latency As Origin of the Present* (2013).

tulevaisuuden spekulatiossaan kuitenkin edeltävän elokuvan miljöön peruspiirteet, jotka aikoinaan visioivat nykyhetkessä ohi kuluvaan vuoteen 2019. Aika muodostuukin fiktiivisten ja todellisten ulottuvuuksien seurauksena erikoiseksi, sillä *spekulatiivisuus* ei siis enää toimi jatko-osassa tieteisfiktioille tyypillisellä tavalla. Spekulaatiivisuus kiteytyy tieteisfiktio tyypillisiin skenaarioihin: ”mitä jos”, ”jos vain”, ja ”jos tämä jatkuu” (Canavan 2016, xxv). *Spekulatiivisella fiktioilla*, jonka alle myös tieteisfiktio tavallisesti liitetään, tarkoitetaan fiktiota, jonka päämäärä on ”tutkia ja oppia jotakin universumin luonteesta projektion, ekstrapolaation, analogian tai hypoteesin kautta” (Merril 1971; sit. Landon 2014, 28). *Blade Runner 2049* toimii spekulatiivisesti visioidessaan vuotta 2049, joka on katsojan tulkinnan hetkellä mahdollinen tulevaisuus; joskin teoksen tulevaisuusvisiossa jokin vaikuttaa jo alkuun hieman ennalta arvattavalta ja epätodennäköiseltä.

Epätodennäköisyyden tunne syntyy tarinamaailman pohjautuessa edeltävästä elokuvasta perittyyn tulevaisuusskenaarioon, jonka *potentiaalisuus* (*potentiality*) on jäänyt ajassamme jo taakse. Tieteisfiktioon sisältyy lähtökohtaisesti oletus potentiaalisuudesta; tämä tarkoittaa, että tieteisfiktio kuvaama maailma on mahdollinen – eikä ainoastaan *mahdollinen* (*possible*), vaan se pitää sisällään myös kyvyn *aktualisoitua*. (Suvin 2016, xlv.) Koska 1980-luvulta peritty tulevaisuusvisio ei katsojan tulkinnan ajassa enää todistetusti vastaakaan mahdollista maailmaa vuonna 2019, sen voi nähdä ikään kuin menettäneen potentiaalisuutensa ja siten myös osan alkuperäistä spekulatiivista tehoa. Mutta jos spekulatiivisuus on kulkenut tarinamaailman ajasta ohi, mikä *Blade Runner 2049*:n ajankuvaa sitten luonnehtii? Mitä teosten ajallisten kontekstien limittymisestä seuraa?

Tulkintakontekstin ymmärtämiseksi on tarpeen valottaa *Blade Runner* –maailman muodostumista monitasoisena kokonaisuutena. Philip K. Dickin romaaniin *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) löyhästi perustuvan *Blade Runnerin* (1982) tarina on tullut uudelleentehdyksi useaan otteeseen ennen julkaisemattoman materiaalin löytymisen ja teknologian kehityksen myötä. Tarinamaailman irtautuminen pohjatekstistään eli *hypotekstistään* (Genette 1997, 5–7) näkyikin elokuvan juonen ja visuaalisen ilmeen muuttumisessa vuosikymmenten saatossa. Elokuva ovat ilmestyneet uudemmat versiot *The Director's Cut* (1992) sekä *The Final Cut* (2007), joissa esimerkiksi onnellinen loppu on muutettu ohjaajan toiveesta alkuperäiseen, monitulkintaiseen versioonsa, ja joista viimeisessä elokuvaa on myös digitaalisesti paranneltu. Tarinan sekä sen esittämisen muotojen muuttuminen ovat kulkeneet näin käsi kädessä ajan kulun kanssa jo teoksen luomiskontekstissa, versiosta ja mediumista toiseen. *Blade Runneria* (1982) postmodernina teoksena tulkitseva Décio Torres Cruz (2014, 4, 6) kuvaakin elokuvaa ”tekstuaaliseksi kollaasiksi” filmimediuumin muodossa. On tulkinnanvaraista, mikä ensimmäisen elokuvan versioista tulisi tulkita kertomuksen kanonisoiduksi, ”oikeaksi” versioksi. Tällainen kertomuksen avoimuus onkin yksi

teosta luonnehtiva piirre (mt. 99). Cruz (mt. 156) käyttää ensimmäisen elokuvan yhteydessä myös käsitettä retroaktiivisesta sovittamisesta ("retrofitting"), johon liittyy ajatus aiemman version parantelemisesta uusien puittein. Tällöin lopputulos on rekonstruktio, jossa vanha ja uusi sekoittuvat. Termi *retroaktiivisuus* sopiikin kuvaamaan *Blade Runner* -elokuvien suhdetta hypotekstiin, sillä se sisältää ajatuksen jonkin vanhan asettamisesta uuteen kontekstiin tai uusien lainalaisuuksiin tuon jonkin uuden ehdoilla. Kertomuksen jatkuva retroaktiivinen uudelleenmuotoutuminen tukee ajatusta tarinamaailmasta ikään kuin ajattomana tai vaihtoehtoisesti alituisesti ajankohtaisena. *Blade Runnerin* (1982) onkin kuvattu tuntuvan katsojalle aina "nykyhetkiselä" (Flisfeder 2016, 92), vaikka sen alkuperä juontaa juurensa tiettyihin kulttuurisiin ja ajallis-paikallisiin yhteyksiin kuten 1960- ja 1980-lukujen dystopiavisiioihin.⁸

Jatko-osassa esiintyvät kytkökset edeltävän elokuvan tapahtumiin alleviivaavat edelleen tarinan tapaa jatkua ja muuttua pysyessään kuitenkin yhä nykyhetkisenä. Elokuvien tarinamaailmat linkittyvät ajallisesti yhteen jo suoran upotuksen myötä. Replikantin jälkeläistä etsiessään K saa tarkasteltavakseen häidin tuskin säilyneen videon, jossa edeltävän elokuvan protagonistin Rick Deckard haastattelee Rachael-nimistä replikanttia (BR2, 34:15). Videossa esiintyvä Rachael paljastuu jatko-osassa jälkeläisen synnyttäneeksi replikantiksi, jonka isäksi myös videolla esiintyvä Deckard lopulta osoittautuu. Näin tarkoin valikoitu upotus yhdestä ensimmäisen elokuvan tärkeimmästä kohtauksesta kutoo *Blade Runner* -elokuvien maailmat samalle aikajajalle ja tekee edeltävästä elokuvasta kaikkein selkeimmin tuon fiktiivisen maailman historiaa. *Blade Runner 2049:n* tarinamaailma koostuu näin ollen jo lähtökohtaisesti intermediaalisesta tekstien verkosta, jossa eri aikojen visiot futuristisuudesta ja dystopiasta sulautuvat yhteen.

Nykyajan perspektiivi tuo väistämättä historiallisen ajan kulun sivutuotteena uusia tulkinnallisia näkökulmia tarinamaailman tarkasteluun. Koska ensimmäisessä elokuvassa spekuloitu tulevaisuus on kirjaimellisesti käsillä, elämme ikään kuin taitetta, jossa fiktiosta on tulossa *todella* fiktiota. Tämä herättääkin kysymyksiä koskien *Blade Runner 2049:n* temaattista sisältöä, jota rakennetaan kyseiselle mediumille tyypillisesti paljolti visuaalisin keinoin. Ensimmäisessä elokuvassa esiintyvät *futuristiset* eli tulevaisuutta luonnehtivat elementit saavat nimittäin jatko-osassa uudenlaisia merkityksiä; toisin sanoen tarinamaailmaa 1980-luvulla kantaneet visiot siitä, minkä ajateltiin liittyvän tulevaisuuteen, näyttävät toimivan nykypäivän kontekstissa eri tavalla.

Ensimmäisessä *Blade Runnerissa* (1982) futuristista dystopiakuvaava rakentavat etenkin itäaasialaisin kirjoitusmerkein ja kasvoin varustetut, neonväreissä vilkkuvat mainokset sekä

⁸ Jo historia teoksen nimen takana ilmentää *Blade Runnerin* (1982) tapaa ammentaa materiaalia eri teksteistä. Nimi *Blade Runner* on peräisin Alan E. Noursen romaanista *The Bladerunner* (1974), joka on Philip K. Dickin tarinamaailmaan täysin liittymätön; tai vuorostaan William S. Burroughsin uudelleenkirjoituksesta *The Blade Runner (a movie)* (1979), jonka oli tarkoitus toimia Noursen romaanin elokuvakäsikirjoituksena. Elokuva-adaptaatiota ei koskaan kuitenkaan tehty, ja ohjaaja Ridley Scott osti Burroughsilta oikeuden nimen käyttöön.

teknologista kehitystä ja globalisaatiota eli tietynlaista futurismia tuohon aikaan ilmentäneet jättyyhtiöt kuten Atari ja Pan Am, joiden logot näkyvät osana Los Angelesin kaupunkimiljöötä (Kuva 1).⁹ Aasialaisten elementtien dominoivan roolin elokuvan dystopiassa on selitetty johtuvan itämaihin tuolloin kohdistuneista negatiivisista mielikuvista liittyen ylikansoittumiseen, maahanmuuttoon ja eskaloituneeseen teknologiseen kehitykseen. Nämä ilmensivät valkoisesta amerikkalaisesta näkökulmasta länsimaisen maailman tuhoa. (Park 2010, 62–63; Cruz 2014, 57) Dystooppista futurismia ilmentävien itäaasialaisten elementtien voi nähdä peilaavan myös kylmän sodan aikaista ilmapiiriä Yhdysvalloissa; *Blade Runner* (1982) sijoittuu muutenkin selkeästi kylmän sodan aikaiseen, toiseuttavaan ”me vastaan he” -diskurssiin temaattisella kysymyksellään ihmisyydestä (Kaganovsky 2014, 32). Erikoista on kuitenkin, että vaikka ensimmäisen elokuvan julkaisusta on kulunut yli 35 vuotta, kyseisen ajan ilmapiiriä peilaavat elementit ovat yhä korostuneesti läsnä myös vuonna 2017 ilmestyneessä jatko-osassa (Kuva 2).



Kuva 1. Pan Amin logo ja aasialaiset vivahteet ensimmäisessä *Blade Runner*issa (1982, 7:39).

⁹ Alkuperäinen Atari, Inc. on yhtiö ja brändi, joka määrittä pitkälti videopeliteollisuutta 1980-luvun puoliväliin saakka. Pan Am vuorostaan oli jättiläislentoyhtiö, joka kaatui vuonna 1991.



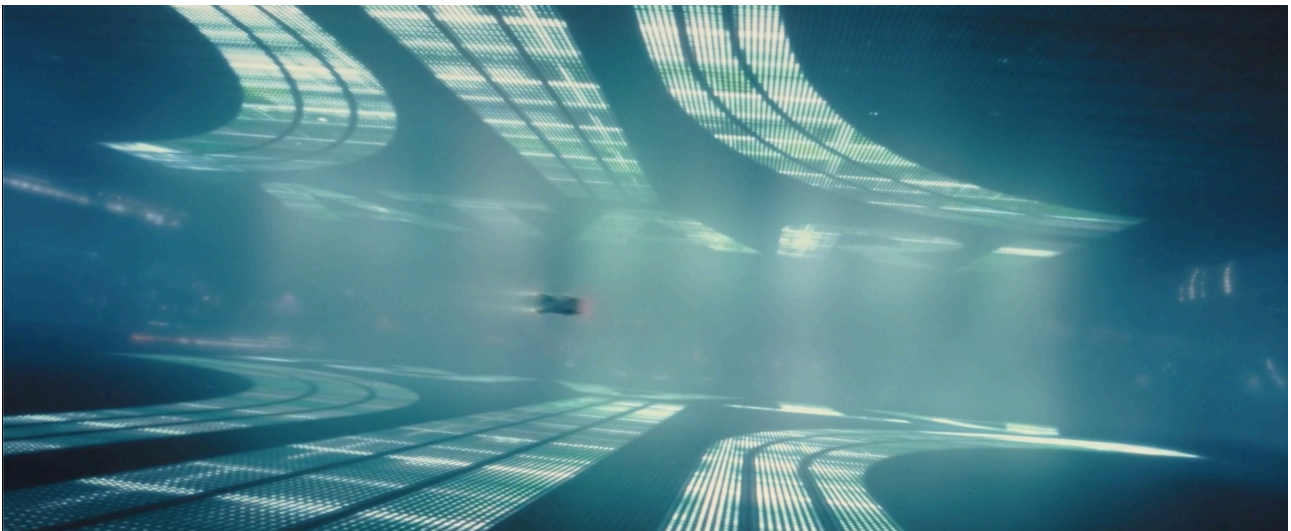
Kuva 2. Aasialaiselementit *Blade Runner 2049*:ssä (BR2, 43:10).

Viitteet itäaasialaisiin elementteihin vaikuttavatkin jatko-osassa kyseenalaisilta alkuperäisessä tehtävässään ilmentää futuristisuutta. Siinä missä ne kuvasivat edeltävässä elokuvassa aikalaisia jännitteitä ja pelkoja, nykypäivän aikalaisihmisen näkökulmasta tällaisten pelkojen voisi jo kuvitella ilmentyvän osuvammin jossakin muussa yhteydessä kuin 1980-luvulta periytyneissä visioissa itäaasialaisten kaupunkien neonvaloista. Näiden elementtien merkityseroihin elokuvien välillä palaan vielä luvussa 4.1 käsitellessäni teoksen ajan poliittisia sävyjä; tässä yhteydessä painotan sen sijaan katsojan tulkintakontekstin merkitystä osana teoksen kokonaisuutta, sillä kuten tässä tapauksessa, *aikalaishkontekstin* seurauksena elokuvan todellisten ja fiktiivisten aikojen vuoropuhe näyttää ajoittain jopa ristiriitaiselta. Jotkin tarinamaailman visuaaliset elementit vaikuttavatkin jatko-osassa enemmän tyyllillisiltä piirteiltä kuin suoraan poliittisesti latautuneelta kommentaarilta, kun taas edeltävässä elokuvassa joidenkin elementtien taustalla vaikutti selkeämpi sosiopoliittinen yhteys. Tällainen visuaalisten merkitysten muuttuminen vaikuttaa alleviivaavan entisestään *Blade Runner 2049*:n aikakuvan monikerroksisuutta: juuri nykyajan perspektiivin seurauksena elokuvan maailmasta on mahdollista havaita Gumbrechtin (2014) esimerkin tavoin ristiriitaisia, keskenään yhtäaikaista todellisuuksia — tai tarkemmin sanoen erilaisia päällekkäisiä temporaalisia ulottuvuuksia.

Jo vuosikymmeniä sitten lopettaneet brändit kuten Atari ja Pan-Am toimivat jatko-osassa nyt vuorostaan *retrouden* ilmentyminä. Vastaavasti kuin käsite futuristisuudesta tarkoittaa asioita, joiden ajatellaan liittyvän tulevaisuuteen, retrolla tarkoitan tässä kohtaa puolestaan sellaisia ideoita, asioita tai symboleita, joiden ajatellaan luonnehtivan menneisyyttä.¹⁰ Nykyhetkisellet katsojalle kenties etäisen tutuilta tuntuvat menneiden brändien logot vaikuttavat *Blade Runner 2049*:n

¹⁰ Retron ja futuristisen (*retro*, *futuristic*) sanakirjamääritelmät ks. Merriam-Webster.

kontekstissa kuitenkin jälleen futuristisilta, mutta futuristisuus näyttääkin syntyvän nyt juuri niiden retroudesta; retrous tekee elementeistä tunnistettavan, mutta silti ikään kuin tarpeeksi vieraan tuntuisen (Kuva 3). Mielikuvat retrosta ja futuristisesta vaikuttavatkin sekoittuvan elokuvassa merkitsevällä tavalla: uusi potentiaallinen tulevaisuuskuva vuodesta 2049 rakentuu osittain jo retroiksi tunnistettavista, jokseenkin tutuista menneisyyden elementeistä. Tästä näkökulmasta katsoen elokuvassa eletty tulevaisuus vuonna 2049 näyttääkin olevan ”menneisyyksien nielaisema” sillä tavoin, kuin Gumbrecht (2014, xiii) luonnehtii myös nykyaikaamme (ks. luku 2.2). Gumbrechtin analyysissä näyttääkin piilevän tietynlainen pessimismi, jota *Blade Runner* -maailmasta voi juuri jatko-osan perusteella tulkita: tulevaisuus ei tuokaan enää mitään uutta, vaan se identifioituu ainoastaan suhteessa lähimenneisyyksiin ja se on ammentanut niistä kaiken, mitä pitää omanaan.



Kuva 3. Menneet brändit kuten Atari ilmentävät futuristisuutta edelleen (BR2, 29:00).

Sisällyttäessä todellisen menneen maailman elementtejä futuristiseksi tarkoitettuun dystopiakuvaansa *Blade Runner 2049* näyttää tuottavan jonkinlaista uudenlaista aika-paikallisuutta, uutta historisuuden muotoa. Kirjallisuuden- ja kulttuurintutkija Fredric Jameson (1991, 296) demonstroi eräänlaista tieteisfiktio tapaa rakentaa ”historisuutta” analyysissään Philip K. Dickin romaanista *Time Out of Joint* (1959). Jameson (1991, 283–284) esittää tieteisfiktio-genren ilmentävän historisuuden ”hupenemista” ja ”kriisiä” postmodernina aikana, jolloin kokemuksemme ajasta on erilainen kuin aikaisemmin; kysymykseksi vaikuttaakin jäävän, millä tavoin tämä kokemus voi tulla ilmaistuksi kertomusten kautta. Jamesonin (mt.) mukaan joka tapauksessa muodon ja kerronnan ”sijoiltaanmenot” ovat ”ainoita keinoja”, joiden kautta kertomukset pystyvät elvyttämään epäsäännöllistä kykyämme jäsentää ja elää aikaa historiallisesti. *Blade Runner 2049*:ssä juuri edeltävästä elokuvasta lainattujen elementtien aiheuttama menneisyyden ja tulevaisuuden – fiktiivisten ja todellisten sellaisten – limittyminen näyttää toimivan eräänlaisena kerronnan

temporaalisena sijoiltaanmenona. Teoksen ilmentämän historisuuden ”kriisin” voinee liittää gumbrechtilaiseen nykyajan identiteetin häilyvyyteen tai sen ääriverojen puutteeseen, johon yhtenä syynä ovat teknologiset muistijärjestelmät (Gumbrecht 2014, xiii). Koska nykyhetkemme on äärettömän teknologisen muistikapasiteetin kyllästämä, voi tulevaisuuden kenties sittenkin spekuloida olevan kuin elokuvan Los Angeles vuonna 2049: kaupunki, jossa kaikki on menneisyydestä lainattua sekä retroaktiivisesti sovitettua. Tästä näkökulmasta *Blade Runner* -maailma ei sittenkään ehkä olekaan menettänyt täyttä potentiaalisuuttaan ja spekulatiivista tehoaan; elokuvan kuvaus vuodesta 2049 sisältää toistaiseksi vielä potentiaalisuuden aktualisoitua sillä tavoin kuin tieteisfiktion kuvaamille maailmoille on tyypillistä (ks. Suvin 2016, xlv).

Muistilla on näin ollen eräänlainen merkitys myös katsojan tulkinnan kontekstissa. Vaikka tarinamaailma on lähes suoraan peräisin edeltävästä elokuvasta, se näyttää rakentuvan nyt leikitellen käsityksillä siitä, minkälaisia asioita kulloinkin liitetään menneisyyteen ja mitä tulevaisuuteen. Tällä tavoin K:n kokemus todellisuudesta sekä katsojalle rakentuva tarinamaailma näyttävätkin tavallaan peilaavan toisiaan: ne ovat molemmat yhtä lailla leikaten ja liimaten rakentuvia, pirstaleisia ja moniulotteisia, avoimia kokonaisuuksia. K:n ennalta määriteltä ja visuaalisin muistoin konstruoitu suhtautuminen ympäröivään maailmaan vaikuttaa lähtökohtaisesti miltei yhtä keinotekoiselta kuin tarinamaailman ulkopuolisen katsojankin positio suhteessa tarinamaailmaan. Replikanttien todellisuuskäsitystä ja katsojan elokuvallisin keinoin rakennettua kokemusta tarinamaailmasta voikin näin ollen tarkastella paralleeleina, toisiaan vastaavina rinnakkaisilmiöinä. Kuten K:n kokemus, myös katsojalle rakentuva ymmärrys tarinamaailman ajasta näyttää ikään kuin sotivan ajan yhtenäistämistä vastaan. Tästä voikin päätellä, että elokuvan ajan rakentumisessa liikutaan monella kerronnan tasolla yhtäaikaaisesti.

Jos katsojalle välittyvän elokuvallisen kerronnan voi sijoiltaanmenoineen rinnastaa K:n kokemukseen, tästä voikin juontaa seuraavan luvun pääkysymyksen: mikä viime kädessä sitten ohjaa K:n muodostamia tulkintoja itsestään osana ympäröivää todellisuutta? – tai toisin sanoen: miten K:n hahmo suhtautuu oman aikakokemuksensa epälineaarisuuteen ja moniulotteisuuteen, ja mitä toimenpiteitä se hahmossa aiheuttaa? Katson vastauksen löytyvän K:n tavoista jäsentää autobiografista aikaansa. Kuten luvussa 2.2 havainnollistui, hahmo pyrkii lähtökohdistaan huolimatta jatkuvasti luomaan jonkinlaista ajallista koheesiota omassa elämässään ja käsityksessään identiteetistään. Mutta miksi oman elämän näkeminen ajallisena, päämäärällisenä jatkumona näyttää olevan teoksen päähahmolle niin välttämätöntä?

3 Kerronnallistaminen ja autobiografinen aika

Moniulotteisessa ajassa elämisen seurauksena K:n voi havaita joutuvan tilanteeseen, jossa tämän on jatkuvasti kamppailtava eri todellisuuksien kesken pyrkiessään asettamaan itseään aikaan. Monessa ajassa yhtäaikaisesti eläminen näyttääkin tekevän myös identiteetistä K:lle pulman, joka on ratkaistava. Alkaessaan uskoa lapsuusmuistonsa todellisiksi ja omikseen K vaikuttaa löytäneensä tähän ratkaisun: tällöin hahmo kykenee näkemään elämässään vihdoinkin jonkinlaisen selkeästi hahmotettavan ajallisen kehyksen. Lapsuusmuistojensa perusteella K:lla olisikin omassa elämäntarinassaan jokin paikannettavissa oleva inhimillinen alku – mikä tarkoittaisi, että hänellä voisi olla myös jokin tuleva loppu, sekä koko inhimillinen elämänkaaren intervalli näiden kahden temporaalisen etapin välillä. Luottaessaan lapsuusmuistoihinsa K voikin asettaa itsensä haasteita oman elämänsä *kertomukseen*, jollaista hän ei ole tuohon mennessä kyennyt itselleen jäsentämään.

K:n hahmon kaltaiset olennot elävät vailla inhimillistä aikaviitekehystä, jota vasten heidän olisi mahdollisuus suhteuttaa käsityksiään menneestä, nykyhetkestä ja tulevasta. Tässä määrin he ovat lähtökohtaisesti eri asemassa verrattuna ihmiseen, joka kokee väistämättä tietyt elämänvaiheet tietyssä ajallisessa järjestyksessä: lapsuuden, nuoruuden, ikääntymisen sekä viimeisenä kuoleman. Valmiina syntyneille replikanteille – varsinkin heille, jotka ovat K:n kaltaisesti tietoisia keinotekoisesta alkuperästään – elämä ei asetu vastaavaan inhimilliseen ajalliseen jatkumoon, jonka vaiheet ja muutokset olisivat yhtä selkeästi tunnistettavissa. Tavallisesti orjatyöhön tarkoitettujen replikanttien elinaikaa luonnehtiikin tietynlainen ennalta määritelty kertakäyttöisyys; vanhemmilla replikanttimalleilla oli muun muassa tiukasti neljään vuoteen rajoitettu elinikä, kun taas K:n kaltaisten Nexus-9 –replikanttien elinaika näyttää voivan olla niin lyhyt tai pitkä, kuin valmistaja kussakin tapauksessa mieltää tarpeelliseksi. Jo oletusasetelmassaan replikantit eivät siis voi käsittää aikaa osana elinkaartaan samalla tavalla kuin ihmiset etenkin, jos he eivät K:n tavoin ole tietoisia elinikänsä mahdollisesti ennalta määritetystä pituudesta.

Blade Runner -maailma jättääkin tulkinnanvaraiseksi, onko valmiiksi aikuisen kehoon syntyneen replikantin mahdollista ikääntyä fysiologisesti. Edellisen elokuvan protagonistin Deckard toimii jatko-osan roolissaan tällaisia rajoja hämärtävänä tekijänä: jotkin *Blade Runnerin* (1982) versioiden vaihtoehtoisista loppuista näyttävät vihjailevan Deckardin olevan itse replikantti, mutta jatko-osa jättää tulkinnan tästä avoimeksi. *Blade Runner 2049*:ssä K etsii käsiinsä jo silminnähdyn ikääntyneen, etsimänsä jälkeläisen isäksi paljastuvan Deckardin, jonka hahmossa ilmentyy jännittävästi todellisen maailman ajankulku yhteydessä teoksen fiktiivisen maailman ajan kuluun. Deckardin näyttelijä Harrison Ford on väistämättä jo ikääntynyt vuosikymmenien saatossa, mutta fysiologiset muutokset ei suinkaan vahvista Deckardin hahmon olevan ihminen, vaan voivat myös tarkoittaa joidenkin replikanttien voivan olla inhimillisille biologisille muutoksille alttiimpia. Varmaa

on ainoastaan jälkeläisen synnyttämän äidin keinotekoinen alkuperä, sillä äidin jäännöksistä löydetään replikantin mallia ilmentävä sarjanumero.

Koska kysymys replikanttien fysiologisesta ikääntymisestä jää avoimeksi, minkäänlainen konkreettinen ikääntymisen kehys ei siis tarjoa peilauspintaa sille, mihin replikanttien käsitys itsestään ajassa peilautuu. Jo se, että replikanttien oma historia ennen aikuisikää on todennäköisesti vain illuusiota, tekee heidän ajassa olemisestaan ihmiseen verrattuna epämääräisemmän. Ajan manipuloinnin keholliseen ulottuvuuteen palaan vielä luvussa 4.3; tässä vaiheessa painotan ensisijaisesti sitä, että ilman tällaista inhimillistä tai selkeää, suuntaa antavaa ajallista kehystä, ajassa olemisen kokemus on K:lle jo lähtökohtaisesti vailla selkeitä ääriviivoja. Huomionarvoista on, ettei tämä elämän ajan määrittämättömyys kuitenkaan pysäytä K:ta tämän pyrkimyksessä asettaa kokemuksiaan jonkinlaiseen ajalliseen järjestykseen. Päinvastoin: elokuvan kuluessa K:n toive löytää elämälleen kehys, jonka kautta tämä voisi identifioitua ja jäsentää kokemustaan tuntuu kasvavan yhä akuutimmaksi. K alkaa asettaa itseään sinnikkäästi osaksi ympäröivän maailman merkittäviä tapahtumia jopa siihen pisteeseen saakka, että ajautuu uskomaan skenaarioon, jossa hän itse on todiste replikanttien lisääntymiskyvystä; toisin sanoen skenaarioon, jossa hän on tuo kaikkein tärkein ”avain” tulevaisuuteen, kuten replikantteja valmistavan yhtiön omistaja Niander Wallace ilmiön mieltää (BR2, 2:10:00). Vaikka K on elänyt tuohon asti käsittäen lapsuusmuistonsa epätodellisiksi, vain muutama yhteensattuma riittää herättämään tämän epäilykset identiteetistään sekä avaamaan ovet oman elämän jäsentämiselle aikaisempaa erilaisella tavalla.

K onkin erikoinen tutkimuskohde siinä mielessä, että K:n kohdalla pintapuoliset esimerkit juuri fysiologisesta ikääntymisestä tai inhimillisestä elämänkaaresta sellaisinaan eivät päde, eivätkä siten riitä selittämään tämän tapaa löytää elämästään merkitysyhteyksiä ja ajallista koherenssia. Jotta voi selvittää, millä tavoin K rakentaa itselleen omaa elämäntarinaansa, tätä prosessia onkin tarkasteltava syvemmin *autobiografisen ajan* eli elämän ajan jäsentymisen ilmiönä, johon liittyvät monenlaiset ”ajallistamisen strategiat” (Brockmeier 2015, 51). Brockmeierin käsitteellistämän autobiografisen ajan mainitsin aikaisemmin muistin yhteydessä, jolloin havainnollistin muistamisen tapahtuvan eri aikojen synteessissä (ks. luku 2.1). Tässä luvussa puolestaan tuon esille autobiografisen ajan ja identiteetin *kerronnallisen* puolen, toisin sanoen elämän ajan jäsentämisen ja identiteetin kytkeytymisen kertomuksiin. Kerronnallisuus liittyy sellaisten asioiden tai ilmiöiden ominaisuuksiin, jotka rohkaisevat vastaanottajia tekemään kerronnallisia tulkintoja – toisin sanoen *kerronnallistamaan* esimerkiksi ihmisen toimintaa, joka koostuu erilaisista tavoitteista, vastoinkäymisistä ja arvaamattomuuksista (Hyvärinen 2014, 32). K:n alitajuista toivetta mieltää itsensä osaksi jonkinlaista merkitsevää tarinaa voikin avata kerronnallistamisen ja *juonellistamisen* (*emplotment*) käsitteiden avulla. Näiden käsitteiden määritelmillä on teoreettisista lähtökohdista riippuvia eroja, mutta molemmat nojautuvat pohjimmiltaan ideaan asioiden ja

tapahtumien asettamisesta kertomuksen kaltaiseen muotoon. Tässä luvussa käytän kerronnallistamisen käsitettä Hyvärisen (mt.) tavoin viitaten laajalti tilanteeseen, jossa teoksen päähenkilö alkaa käsittää elämänsä aikaa kertomuksen kaltaisena, ja juonellistamisen käsitettä puolestaan viitattessani spesifisesti Paul Ricœurin (1984, xi, 52, 66; tästä eteenpäin TN1) ajatukseen elämän ajan jäsentymisestä *poeettisen komposition*¹¹ (*composition poétique*) kautta.

Kerronnallistamisen termi kytketään tavallisesti kertomuksen kognitiiviseen tutkimukseen, jossa lähestytään kertomuksia ajattelun välineinä. Kognitiivinen suuntaus katsotaan osaksi jälkiklassista narratologiaa, jolla tarkoitetaan klassisten ja strukturalististen konseptien ylle rakentunutta laajaa, useista tieteidenvälisistä suuntauksista koostuvaa kertomuksen tutkimuksen kenttää (Herman 2009, 30). Kognitiivisesta näkökulmasta kertomus on ihmiselle luontainen keino hallita ajan, tapahtumisen ja muutoksen ilmiöitä. Siinä missä tiede pystyy selittämään vaikkapa ilmakehän muutoksia sateen muuttuessa lumeksi, ainoastaan kertomus voi ilmaista, miltä jonkin tapahtuman kokeminen *tuntui* tietyissä olosuhteissa ja tietyn subjektin näkökulmasta – kuten vaikkapa ensilumessa kävely illan tullen syksyllä vuonna 2007. Tässä mielessä kertomus ei ole elämän tapahtumien selittämisen instrumenttina lainkaan tiedettä huonompi. (Herman 2009, 2). Ajatus mimeettisestä toiminnasta eli kertomisesta tapana jäsentää kokemuksia esiintyy David Hermanin kertomuksia käsittelevän perusoppaan (*Basic Elements of Narrative*, 2009) lisäksi myös esimerkiksi Monika Fludernikin,¹² Jerome Brunerin,¹³ Paul Ricœurin sekä Jens Brockmeierin teorioissa, joita yhdistää kysymys inhimillisestä, kokevasta subjektista. Tässä luvussa sovellan pääosin Ricœurin ja Brockmeierin teorioita, sillä molemmat käsittelevät kertomuksia välineinä jäsentää ajallista kokemusta. ”Human time is time told”, Brockmeier (2000, 54) kiteyttääkin Ricœurin *Temps et Récit* -teossarjan (”*Time and Narrative*”, 1984–1988) ydinajatuksen, joka toimii tässä luvussa analyysin pääasiallisena perustana. Sitaatissa ”ihmisen ajalla” tarkoitetaan aikaa, joka on rakennelma ihmisen antamia merkityksiä; toisin sanoen ihmisen kokema aika on aikaa, joka on tullut kerrotuksi.

Prosessia, jossa tapahtumien sarja ymmärretään yhtenäiseksi ”ajalliseksi kokonaisuudeksi”, Ricœur (TN1, 66) puolestaan kutsuu juonellistamiseksi. Ricœurin (TN1, 33) määritelmän mukaan juonellistaminen ei ole ainoastaan tapahtumien järjestämistä staattisiksi peräkkäisyyksiksi, vaan se on myös dynaamista, yhdistelevää ja säveltävää toimintaa. Juonellistaminen tuo yksinkertaiselle tapahtumien sarjalle tietynlaisen sointuvuuden tai jatkuvuuden,¹⁴ jonka johdosta tarinan ”ajatukseen” on mahdollista päästä käsiksi (TN1, 65). Ricœur

¹¹ Suom. Hallila 2008, 28.

¹² Mm. Fludernik 2005.

¹³ Mm. Bruner 1987, 2001.

¹⁴ Suom. Hallila 2008, 27.

pohjaa juonellistamisen käsitteensä Aristoteleen näkemykseen juonen rakentumisesta,¹⁵ mutta ymmärtää sen kuitenkin rikkaammin (Ricœur 1985, 154; tästä eteenpäin TN2): juonellistaminen koskee nimittäin ”kaikkia asetelmia, joita voi kutsua kertomuksiksi” (TN1, 35). Tämä on merkittävä huomio, sillä näin ollen juonellistaminen kytkeytyy myös ihmisen ajassa olemisen luonteeseen. Ricœur näkee kertovien käytäntöjen olevan suorastaan välttämättömiä ihmisen tavassa jäsentää ajallista olemistaan. (TN1, 52.)

Ricœurin käyttämä juonellistamisen käsite eroaa kerronnallistamisen käsitteestä siinä määrin, että sen kautta ilmennetään juuri tietynlaista, klassista ”laajempaa” (TN2, 157) ymmärrystä juonen toiminnasta. Tarkemmin sanoen juonellistamisella Ricœur selittää ”välittävää” toimintaa kerronnan monitasoisessa prosessissa, jossa tietynlainen narratiivinen esiymmärrys ajan kokemuksesta – ymmärrys esimerkiksi kulttuurisista merkeistä, eleistä ja symboleista, jolla ihmisen toimintaa jo lähtökohtaisesti artikuloidaan – tulee jäsennellyksi ajalliseksi kokonaisuudeksi kerronnan alueella, jonka jälkeen se hahmottuu vielä uudelleen tullessaan reflektoiduksi vasten lukijan tai tulkitsijan maailmaa. (TN1, 53–54, 64–65, 71). Tällaisella kolmitasoisella mimesiksellä Ricœur (TN1, 52–53) hahmottelee kaikkiaan ajan ja kertomuksen suhdetta sekä kertomuksen tapaa saavuttaa merkitys sen tullessa asetetuksi ajallisiin olosuhteisiin. En pureudu Ricœurin mimesis-käsityksen monivaiheisuuteen syvemmin, vaan analyysini kannalta tärkeintä on huomioda tuon prosessin lopputulos, joka on ajan uudelleenahmottuminen välillisesti juuri sellaisen toiminnan kautta, jossa ihmisen kokemus kulkeutuu ”poeettisen komposition alueelle” (TN1, xi; suom. Hallila 2008, 28). Ricœurin ajattelussa klassiset tekstianalyysin käsitteet kuten ’juoni’ ja ’kertomus’ kytkeytyvät näin koskemaan laajemmin myös ihmisenä olemista (Hallila 2008, 33–34).

Tällaisena Ricœurin ajatus poeettisesta kompositiosta ajan jäsentämisen välttämättömyytenä näyttääkin soveltuvan selittämään päähahmon ristiriitaisen ajan käsittämistä. Samoin kuin K ei näytä kykenevän täysin asettumaan pakotteeseen iäisyydestä vailla ajallisia horisontteja, hahmo ei myöskään näytä voivan elää sellaisessa todellisuudessa, jossa tällä ei olisi ajallisesti mielekkäästi jäsennettävissä olevaa elämäntarinaa. Vaikuttaakin siltä, että päähahmon tulkintoja maailmasta alkaa motivoida voimakkaasti kaipuu siitä, että juuri hän olisi osa suurta käsillä olevaa kertomusta – kertomusta, joka pääkomisario Joshin sanoin on kuin ”maailman rikkova aamunkoitto” (BR2, 50:45). Luvussa 3.1 hahmottelen, mikä K:n lannistumatonta tahtoa asettaa itsensä ja elämänsä ymmärrettävään ajalliseen jatkumoon mahdollisesti selittää. Entä mitä merkittäviä seurauksia elämän poeettiseen kompositioon asettamisella päähahmon kannalta on? Luvussa 3.2 puolestaan kysyn: Mikä motivoi hahmon tapaa nähdä elämänsä juuri tietynlaisena

¹⁵ *Mythos*, ks. Aristoteleen *Runousoppi*.

poeettisena kompositiona? Toisin sanoen: miksi K jäsentää autobiografista aikaansa juuri tietynlaiseksi?

3.1 Narratiivinen identiteetti

Ricœurin ajatus kertomuksista ajan jäsentämisen välineinä kytkeytyy hermeneuttiseen tutkimusperinteeseen, jossa ihmisenä oleminen, elämän ymmärtäminen ja identiteetti käsitetään ajallisesti jatkuvana ja muuttuvana prosessina. Se on tulkintaa ja uudelleentulkintaa, kertomista ja uudelleenkertomista (Meretoja 2003, 70–71). Ricœur (1988, 246; tästä eteenpäin TN3) käsittääkin ihmisellä olevan *narratiivinen identiteetti* (*l'identité narrative*). Tällä tarkoitetaan ihmiselle olevan luontaista ”kerronnallistaa itsensä, yhteisönsä, menneisyytensä, osansa ja paikkansa maailmassa” (Hallila 2008, 29). Käsitys omasta elämästä ja identiteetistä rakentuu siis ihmisen omassa juonellistamisen tapahtumassa, erilaisten kerronnallisten tekstien ja konventioiden kautta – tai kuten Ricœur (1991b, 31) ilmentää, elämä on oikeastaan ymmärrettävissä ”ainoastaan sellaisten kertomusten kautta, joita itse kerromme siitä”.

Blade Runner -tarinamaailmasta voi löytää teemoja, jotka viittaavat identiteettiin jonkinlaisena keskeneräisenä, jatkuvalle tulkinnalle ja uudelleentulkinnalle altistettuna prosessina. Elokuvatutkija ja kulttuuriteoreetikko Scott Bukatman (1997, 19) mieltää jo ensimmäinen *Blade Runnerin* (1982) elokuvaksi, jossa on paljolti kyse ”itsen tekemisestä ja purkamisesta”. Bukatman lainaa neurologi Oliver Sacksia¹⁶ painottaessaan juuri replikanttien havainnollistavan sitä, kuinka maailma rakentuu yhteydessä ”aistivaan itseen, jolla on oma tahto, suunta ja tyyli”: *Blade Runner* (1982) ilmentää maailman rakentuvan nimittäin replikanteillekin kokemuksen, kategorisoinnin, muistin ja erilaisten uudelleenkytkösten kautta. (Mt.) Jatko-osassa K:n hahmo on myös edelleen havainnollistava esimerkki vastaavanlaisesta todellisuuskäsityksen rakentumisesta. Maailma ei ole hänellekään täysin etukäteen ”annettu”, vaikka tarinamaailman dystooppinen asetelma kenties aluksi antaa näin olettaa; hahmon todellisuuskäsitys alkaa muotoutua tietynlaiseksi tämän henkilökohtaisten tulkintojen kautta.

K:n kokemuksen lähtötilannetta muovaavat eräänlaisiksi suodattimiksi tarkoitetut muisti-implantit, joille voi nähdä tietynlaisen kerronnallistavan intention. Suhteuttamalla havaintojaan muistoihin jostakin inhimillisestä kokemuksesta replikanttien oletetaan jäsentävän todellisuutta inhimillisemmällä tavalla. Implantteja rakentava Ana Stelline paljastaa K:lle keinoitekoisten muistojen olevan yksityiskohtaisia, siinä missä aidot muistot ovat aina epämääräisiä ja häilyviä (BR2, 1:19:48). Tämä näyttää implikoivan, että muisti-implantit on kenties mahdollista jopa erottaa fiktiivisiksi. ”I can’t help your future, but I can give you good memories to think back

¹⁶ Sacks 1995, 114.

on and smile”, Stellite sanoo K:lle; vaikka muistot tiedostettaisiinkin epätodellisiksi – siis fiktioksi – ja vaikka ne eivät saisi vaikuttaa millään ratkaisevalla tavalla replikantin tulevaisuuteen, niiden halutaan silti helpottavan heidän raskasta elämäänsä (BR2, 1:18:50). K:n tapauksessa tämäkin kuitenkin monimutkaistuu, sillä K:n kohdalla muisti-implanttien fiktiiviseksi tunnistettava aspekti ei enää juonen edetessä pädekään edellä mainitulla tavalla.

Stellinen mukaan aitojen, todella elettyjen muistojen käyttäminen implantteina on lainvastaista. Tästä syystä K alkaa olettaa aidoiksi todettujen muistojensa olevan automaattisesti ei ainoastaan aitoja, vaan myös aitoja juuri hänelle itselleen (BR2, 1:19:35). Ensimmäinen *Blade Runner* -elokuva (1982) jo näyttää, mitä seurauksia tällaisilla todellisilla, eletyillä muistin siirrännäisillä voi olla: koeyksilö, jolle vastaavanlaiset muistot siirrettiin, ei kyennyt tunnistamaan niitä implanteiksi eikä siten voinut olla tietoinen omasta keinotekoisesta alkuperästään. Tällaisina aidot muisti-implantit pakenevatkin keinotekoisille muistoille tavallisesti tarkoitettua ja ennalta rajattua kerronnallistavaa päämäärää, jonka lopputulos on tietynlaisen etukäteen määritellyn inhimillisyyden rakentaminen. K:n muisti-implanttien lopullinen tarkoitus ilmeneekin jonain muuna kuin tällaisena ennalta määrättynä inhimillistävänä tekijänä: implantit ovatkin osa harhautusta, jonka avulla todellinen replikantin jälkeläinen, tuo todellinen ”avain” tulevaisuuteen saatiin piilotettua auktoriteeteilta (BR2, 2:07:00). K:n alkaessa luottaa lapsuusmuistoihinsa yhtä kuin ominaan muistojen kerronnallistava intentio alkaakin irtautua sellaisista ennalta määritellyistä tarkoituksista, jotka ohjaavat useimpien muisti-implanteille ehdollistettujen replikanttien todellisuuskokemusta. K:n kerronnallistaminen kulkeutuu kohti jotakin vapaampaa, rajoittamattomampaa ja vieläkin inhimillisempää – lähemmäs ihmistä, jolla todella on oma inhimillinen muisti, vaikka K:n tapauksessa muisti ei olekaan lopulta edes hänen omansa.

Tässä vaiheessa elokuvaa K:n käsitys itsestään alkaa vertautua Ricœurin (TN3, 246) ajatuksiin narratiivisesta identiteetistä alati uudelleenahmottuvana prosessina. Narratiiviseen identiteettiin sisältyy idea jatkuvasta muutoksesta sellaisen ajallisen koheesion sisällä, joka on yksilön ”elämän aika”:

[T]he story of a life *continues to be refigured* by all the truthful or fictive stories a subject tells about himself or herself. This refiguration makes this life itself a cloth woven of stories told.¹⁷

Toisin sanoen narratiivinen identiteetti koostuu sekä todenperäisistä että fiktiivisistä tarinoista, jotka kietoutuvat yhteen ja tulevat uudelleentulkituksi ihmisen jäsentäessä elämäänsä ajalliseksi ja merkitykselliseksi kokonaisuudeksi. Tässä prosessissa identiteetti ikään kuin säilyttää ”jatkuvuutensa” kertomuksen lailla, myötäillessään kertovan tekstin muotoa. Käsitys itseystä jonakin ajassa

¹⁷ Kursiivi oma lisäys.

pysyvänä, tunnistettavana ”samana” siis peilautuu kertoviin rakenteisiin, joiden kautta tämä käsitys myös tulee hahmotelluksi uudelleen ja tunnistetuksi jälleen ”itseiden samuudeksi”. (Mt.) Tällä Ricœur näyttää tarkoittavan kerronnallisten muotojen olevan jopa välttämättömiä ihmisen tunnistamassa oman identiteettinsä ajassa: tunnistettava ja ajallisesti koheesina pysyvä identiteetti on kertovien rakenteiden kautta rakentuva ja niiden avulla säilyvä identiteetti.

Merkitsevä käännekohta K:n narratiivisessa identiteetissä tapahtuu siis K:n alkaessa uskoa muistonsa itselleen todelliseksi ja osaksi omaa elämäntarinaansa. Juuri tämän käännekohdan seurauksena K:n käsitys omasta identiteetistään muuttuu. Alkaessaan hahmottaa elämässään joitakin kertomuksen rakenteita K näyttää tempautuvan voimakkaasti tuon tietyn kertomuksen mukaan ja alkavan tunnistaa itseään merkitysyhteyksistä, joihin ei aikaisemmin kyennyt liittämään itseään. Tulkitessaan elämälleen vihdoinkin jonkinlaisen kertomuksen – tai saadessaan pienenkin kehotuksen uskoa sellaiseen kertomukseen, jonka voisi käsittää omaksi elämäntarinakseen – K alkaakin hahmottaa todellisuutta ja itseään suhteessa juuri tuohon kyseiseen kertomukseen.

Enemmän kuin lopulta muistojen autenttisuus tai epäautenttisuus, K:n identiteettiä näyttää jäsentävän se, mitä K *haluaa* muistaa eli se, millä tavoin henkilökohtaiset toiveet ja ympäröivät realiteetit motivoivat ja johdattelevat tämän tulkintoja muistoistaan. Tällaisena K:n identiteetin etsintä peilautuu Ricœurin (1991a, 199) ajatuksiin kerronnallisesti tulkitusta itsestä, joka muodostuu eräänlaiseksi *kuvitelluksi* tai *hahmotelluksi minäksi*. Jäsentäessään elämäänsä yksilön tulkinta nimittäin siirtyy tavallisesti kohti sellaisia tarinoita, jotka tämä voi kelpuuttaa oman identiteettinsä perustaksi – toisin sanoen kohti tarinoita, jotka yksilön perspektiivistä ovat ymmärrettäviä ja kannustettavia suhteessa tämän omaan identiteettiin (TN1, 74). Tässä kohtaa Ricœur näyttää käsittävän kaikkien kokemusten olevan luonteeltaan *esinarratiivisia* siinä mielessä, että niissä piilee jokin tarinallinen potentiaalisuus. Tämän potentiaalisen tarinan jatkuvuus puolestaan sellaiseksi, johon voimme samaistua ja josta voimme myös ottaa ”vastuun”, on taas juonnettavissa tapamme rakentaa identiteettiämme kertomuksen kaltaiseksi. (TN1, 74; Ricœur 1991b, 30.)

Onkin oleellinen kysymys, missä määrin K:n todellisuuskäsitykseen ja identiteettiin vaikuttaa, ovatko muistot lopulta edes aitoja vai eivät. Jos pelkkä usko riittää tekemään yhdenlaisesta menneisyydestä – tarinasta, johon K haluaa samaistua – K:lle riittävän todellisen tuntuksen ja samaistuttavan, mitä merkitystä todellisella ja epätodellisella lopulta edes on? *Blade Runner 2049* näyttää osoittavan elämän merkityksellisyyden tai sitä vastoin merkityksettömyyden tunteiden olevan lopulta kytköksissä tarinoihin, joihin kulloinkin uskotaan ja joille kulloinkin annetaan merkitys vastoin tarinoita, jotka ovat varsinaisesti tosia. Yhden tulkinnallisen näkökulman tähän tematiikkaan voi nähdä tuovan elokuvassa esiintyvät suorat *intertekstuaaliset* viittaukset Vladimir Nabokovin romaaniin *Pale Fire* (1962). Nabokovin romaanin kohtia resitoidaan replikanttien post-traumaattista mielentilaa kartoittavassa lähtötasotestissä (BR2, 13:55), ja romaani näytetään myös konkreettisesti

päähahmon kotiin sijoittuvassa kohtauksessa (BR2, 18:40; Kuva 4). Intertekstuaalisuudella eli tekstienvälisyydellä tarkoitetaan tavallisesti vähintään kahden tekstin välistä suhdetta, jossa tekstit ovat läsnä yhtä aikaa samassa paikassa; toisin sanoen toinen teksti sisältyy jollakin tavalla toiseen, eksplisiittisesti tai implisiittisesti (Genette 1997, 1–2).¹⁸ Intertekstuaaliset viittaukset Nabokovin teokseen toistuvat elokuvassa useaan otteeseen eksplisiittisesti suorissa lainauksissa ja konkreettisina visuaalisina kuvina, minkä vuoksi onkin otettava huomioon, millaista tulkinnallista tarkoitusta ne kohdeteoksessa mahdollisesti palvelevat.



Kuva 4. Nabokovin *Pale Fire* (1962) K:n kotiin sijoittuvassa kohtauksessa (BR2, 18:40).

Tärkeimpänä linkkinä Nabokovin teokseen ovat kahdessa kohtauksessa lausutut runon säkeet, jotka ovat peräisin romaanin ”Canto Three” -osiosta. Kyse on säkeistöstä, jossa fiktiivinen runoilija John Shade kertoo kokemuksestaan kuoleman rajalla. Shade kuvaa näkemäänsä visiota valkoisesta suihkulähteestä (Nabokov 1962, 59):

And blood-black nothingness began to spin
A system of cells interlinked within
Cells interlinked within cells interlinked
Within one stem. And dreadfully distinct
Against the dark, a tall white fountain played.

Luettuaan sittemmin erään naisen kirjoittaman kokemuksen samankaltaisesta visiosta, Shade alkaa uskoa visioiden kytköksen olevan todiste kuolemanjälkeisestä elämästä. Lopulta ilmenee, että naisen kirjoituksessa oli kyse vain pienestä kirjoitusvirheestä: naisen visiossa ei esiintynytäkään valkoinen

¹⁸ Esimerkkeinä intertekstuaalisuudesta Genette mainitsee tahollaan muun muassa suorat ja epäsuorat lainaukset, plagiarismin sekä allusiot. Monet kirjallisuudentutkijat ovat kuitenkin käyttäneet intertekstuaalisuuden käsitettä myös tätä laajemmin. (Genette 1997, 1–2.)

suihkulähde (*fountain*), kuten Shaden näkemässä ilmestyksessä, vaan sittenkin vuori (*mountain*) (mt. 62). Tässä tapauksessa Shade olikin itse luonut suihkulähteelle sekä tälle yhteydelle hyvin painavan merkityksen ja käsittänyt sen suorastaan mullistavana vahvistuksena omille uskomuksilleen. Tämän yhteyden osoittautuessa erheelliseksi Shade näyttää lannistuvan hetkeksi ja pohtivan väärinkäsityksensä seurauksia: "(--) take the hint -- And stop investigating my abyss?" (mt.). Jos kyse oli vain erheestä ja mahdottomuudesta, tarkoittaako se, ettei elämän syövereiden pohtiminen enää kannata? Pian Shade kuitenkin päättelee löytämänsä yhteyden merkityksen säilyvän kirjoitusvirheestä huolimatta:

But all at once it dawned on me that this
Was the real point, the contrapuntal theme;
(--) Not flimsy nonsense, but a web of sense.
Yes! It sufficed that I in life could find
Some kind of link-and-bobolink, some kind
Of correlated pattern in the game
Plexed artistry, and something of the same
Pleasure in it as they who played it found. (Nabokov 1962, 63.)

Toisin sanoen: vaikka Shaden ymmärtämässä yhteensattumassa paljastuu olleen kyse vain väärinkäsityksestä, hän katsoo merkityksen olevan sittenkin painovirhettä syvemmillä. Shade nimittäin mieltää sen ”riittävän”, että elämässä voi ylipäättään löytää vastaavuussuhteita eri asioiden välillä. Hänet tyydyttää pelkästään jo kyky hahmottaa elämän leikissä tai ”pelissä” jonkinlainen ”järjen verkko”, sillä tämä löydös itsessään tuo tarpeeksi mielihyvää, vaikka se ei välttämättä vastaakaan totuutta. Säkeistön viimeisen säkeen mukaan tuo elämän pelin ”pelaaja” – tässä tapauksessa Shaden runominä – onkin itse se, joka löytää tuon merkityksellisyyden omakohtaisesti elämässään.

Elokuvassa valkoista suihkulähdettä kuvaava säkeistö on osa K:n post-traumaattista koetta, jonka aluksi tämä resitoi kyseisen säkeistön kokonaan (BR2, 13:55). ”Do you dream about being interlinked?” kysyy vuorostaan testaajan ääni hetken päästä, johon K reagoi vastaamatta kysymykseen ja toistamalla sanan ”interlinked”. Sanalla viitataan tässä kohtaa jonkinlaiseen yhteyteen kahden asian välillä; yhteyteen, johon kokeen kysymykset myös näyttävät referoivan. K:lta kysytään muun muassa, unelmoiko hän jonkinlaisesta ”yhteydestä”, sekä miltä hänestä tuntuu erottua muista ihmisistä: ”Do you dream about being interlinked?”, ”Do you like being separated from other people?” (BR2, 14:40; 1:23:00.) Sanan ”yhteys” merkityksellä näyttääkin piilevän voima laukaista hahmossa jonkinlainen post-traumaattinen reaktio, mikä ilmenee myöhemmin tämän joutuessa seuraavaan testiinsä (BR2, 1:23:00). Tämän kohtausten aikana K epäröikin toistaessaan kyseistä sanaa, sillä tuolloin sana on saanut hahmon kannalta jo painavamman merkityksen: K on jo vakuuttunut olevansa osa suurten tapahtumien kulkua ja voivansa siis sittenkin olla ”yhteydessä”

johonkin tärkeään. Sanaa toistetaan testissä kenties juuri sen vuoksi, että sen avulla pyritään paljastamaan replikantin mielenmaisemasta ei-toivottuja elementtejä. ”Yhteys” on nimittäin etuoikeus, mitä *Blade Runner* -maailmassa epäinhimillisiksi orjatyöläisiksi kategorisoitujen replikanttien ei sallita edes toivoa. Ajatus johonkin kuulumisesta voikin olla erittäin arkaluontoinen replikanteille, jotka tuntevat olonsa yhteiskunnasta eristetyiksi. Lähtötasotesti sanottaa näin ollen K:n kaltaisten olentojen suurimman ahdistuksen syyn: ”Do you feel like there’s a part of you that’s missing?” (BR2, 14:40.) Replikantit eivät kykene yhdistymään mihinkään, joten heistä tuntuu alituisesti siltä, kuin jokin osa heistä puuttuisi.

K näyttääkin musertuvan jäädessään sittenkin ulkopuoliseksi tapahtumista, joiden pääosassa luuli hetken paistattelevansa. Merkityksellinen yhteys, jonka hän oli luonut itsensä ja replikantin jälkeläisen välille, olikin vain sattumaa ja harhautus, jossa hän itse oli ainoastaan kertakäyttöinen pelinappula. Tällöin K irtaantuu uudelleen kerronnallisesta identiteetistä – ainakin sellaisesta versiosta, jonka oli hetken aikaa kyennyt muodostamaan itselleen. Tämä selittääkin, minkä vuoksi lopullisen totuuden paljastuminen näytetään K:n kannalta hyvin traumaattisena kokemuksena. Irtautuessaan käsittämästään narratiivisesta identiteetistä K irtautuu samalla myös sellaisesta ajallisuuden jäsenyyksestä, jonka avulla tämä oli hetken ajan kyennyt asettamaan itsensä aikaan vastoin päämäärätöntä harhailua iäisessä stagnaatiossa. Mutta mikä merkittävintä, K:n kerronnallistamisen tavoite ei kuitenkaan pääty traagiseen kohtaukseen; Nakobovin romaanin ”Canto Three” -osio tuokin tässä kohtaa K:n tarinalle oman tulkinnallisen sävynsä. Mikäli John Shaden runossa esiintyvää oivallusta peilaa elokuvan juoneen se näyttää alleviivaavan, että K:n löytämä kokemus tällaisesta yhteydestä *voi* sittenkin olla merkityksellinen, vaikka se ei perustukaan täysin totuuteen. Vaikka K:n merkityksenannon tavat ovat vain henkilökohtaisten toiveiden motivoimia eivätkä lopulta vastaa todellisuutta, Shaden runon sanoma vaikuttaa ilmaisevan, etteivät nämä tavat ole välttämättä millään tavoin vähäpätöisiä tai riittämättömiä. Se riittää, että ne ovat K:lle omakohtaisia. Kyseinen säkeistö Nabokovin (1962, 63) romaanissa antaa nimittäin ymmärtää, että ydinajatus elämässä onkin ”vain” erilaisten yhteyksien löytämisestä kumpuava mielihyvä, jonka saavuttamisesta yksilö eli ”elämän pelin pelaaja” itse on vastuussa.

Kuten luvun alussa pohjustin, kertomusten sanotaan voivan jäsentää kokemusta tavoilla, joihin tieteelliset selitykset eivät taivu (Herman 2009, 2). Ricœurin mukaan kertomuksissa avautuvat tutkittavasti etenkin ajan kokemuksen variaatiot, sillä ajan kokemuksen uudelleenkuvaaminen on ylipäättään mahdollista vain fiktiossa. Kertomukset voivat nimittäin ”vapautua” tavallisista aikakokemuksen lineaarisista muodoista tarkastelemaan aikaa ”laajemmin”. Erilaisissa ”aikaa käsittelevissä kertomuksissa”¹⁹ itse ajan kokemus näyttäytyykin olevan ikään kuin vaakalaudalla,

¹⁹ Aikaa käsitteleviksi kertomuksiksi Ricœur käsittää esimerkiksi Marcel Proustin romaanisarjan *Kadonnutta aikaa etsimässä* (1913–1927) sekä Virginia Woolfin romaanin *Mrs. Dalloway* (1925). Näiden Ricœur käsittää

kerronnan rakenteellisten muunnosten ruodittavana. (TN2, 101.) Kertomusten painoarvon voi nähdä tällaisena myös K:n elämän ajassa, joka tulee jäsennellyksi tämän alkaessa tulkita itseään tietynlaisiin merkitysyhteyksiin, tietynlaisten kertomusten yhteyksiin. K muodostaakin elämälleen ajallista koheesiota Ricœurin juonellistamista vastaavalla tavalla. Siirtämällä kokemuksensa ”poeettisen komposition alueelle” (TN1, xi; lain. suom. Hallila 2008, 28) K rakentaa elämänsä tapahtumien sarjasta ymmärrettävän temporaalisen kokonaisuuden. Tästä voikin johtaa seuraavan päätelmän: K:n muodostaa pirstaleiselta tuntuneeseen elämäänsä ajallista koheesiota juuri poeettisen komposition kautta. Tätä kautta hahmo myös ikään kuin *saa* ajan, joka tältä on lähtökohtaisesti evätty. Ja mikäli elokuvaa tulkitsee edellä mainittujen Nakobovin (1962, 59, 63) ”Canto Threen” säkeistöjen yhteydessä, juuri tämä ricœurlainen ”säveltävä toiminta” (TN1, 33) näyttää olevan kaikkein tärkeintä; kuten John Shaden runominä oivaltaa, totuus tai todenperäisyys ei välttämättä ole olennaisinta tai elämän kannalta edes kovinkaan tärkeää.

Keskeistä ei siis ole se, että K:n jonkin aikaa rakentama narratiivinen identiteetti onkin vain sellaisten fiktiivisten tarinoiden kudelma, joita tämä alkaa tiedostamattaankin kertoa itsestään. Fiktiivisyys ei tee tästä kudelmasta viime kädessä vähemmän pätevää tai merkittävää osana K:n identiteettiä, vaan päinvastoin sen kautta K on voinut vihdoinkin ymmärtää narratiivisen identiteetin välttämättömyyden sekä ylipäättään piilevän kykynsä muodostaa sellainen. Vaikka tuo kertomus paljastuu viimein fiktiiviseksi ja kuvitelluksi, tuon erheen kautta K näyttää kykenevän irtautumaan iäisyyden pakotteesta lopullisesti ja löytämään itselleen myös viimein sellaisen version kerronnallisesta identiteetistä, jonka hänen on mahdollista omaksua itselleen. Vaikka K pettyy tullessaan ulkopuoliseksi kertomuksessa, johon on pyrkinyt aluksi sinnikkäästi yhdistämään itseään, hän löytää silti keinon liittää itsensä ympäröiviin tapahtumiin edes välillisesti ja kykenee siten säilyttämään jonkinlaisen autonomian elämänsä kertomuksessa. Viimeisenä hetkenään K voi nimittäin tehdä vielä jotakin tärkeää auttamalla kamppailussa Wallace Corporationin totalitarismia vastaan ja johdattamalla Rick Deckardin jälkeläisensä luo. Ensimmäisen kerronnallistamisen kokemuksen jälkeen K ei enää näytä tyytyvän stagnaation ja ajattomuuden pakotteeseen.

Näin ollen K:n kannalta ei näytä olevan väliä, missä määrin nämä muistot lopulta ovat tai eivät ole todellisia. Väliä on viime kädessä vain sillä, minkälaisista asioista K itse löytää merkityksiä eli toisin sanoen sillä, mihin hän pystyy *yhdistämään* itsensä muodostaessaan käsitystä elämästään ja identiteetistään. Tämä merkityksenanto tapahtuu myös osaksi kuvittelun kautta, mikä ilmeneekin jo visuaalisten muisti-implanttien tarkoituksessa: autenttiselta tuntuva muisto on Ana Stellinen mukaan yhtä kuin ”hyvin kuviteltu” muisto, joka puolestaan mahdollistaa inhimillisen reaktion (BR2, 1:19:00). Erilaiset, myös epätodelliset ja kuvitellutkin merkitysyhteydet ovat siis

esittävän ”fiktiivistä ajan kokemusta”, jolla Ricœur toisin sanoen tarkoittaa ajan kokemusta, jota vain kyseiset teokset heijastelevat. (TN2, 101–134.)

riittävän tehokkaita vaikuttamaan replikanttien käsitykseen ympäröivästä todellisuudesta ja itsestään. Kuten Ricœur (1991b, 33) kuvaa:

It is therefore by means of the imaginative variations of our own ego that we attempt to obtain a narrative understanding of ourselves.

Toisin sanoen oman elämän kerronnallistamisessa on kyseessä juuri ”kuvitellut” versiot omasta itsestä, joiden kautta ymmärrämme identiteettiämme – ja joiden kautta ymmärrämme identiteettiämme juuri kertomuksen kaltaisena. Juonen edetessä K:n kohdalla kehittyvät kuvittelun tavat alkavat näyttää eräänlaiselta eskapismilta, jolla tämä yrittää estää vieraantumisensa ympäröivästä yhteiskunnasta sitoessaan itsensä osaksi sitä – tai tarkemmin sanoen yhdistäessään itsensä johonkin, joka juuri tuossa yhteiskunnassa käsitetään tärkeäksi.

Muisti-implanttien ollessa replikanttien todellisuuskuvaan vaikuttavia visuaalisia kuvitelmia tässä kohdin ilmeneekin yksi teoksesta tulkittavissa oleva teema: näkeminen. Näkemisen metafora esiintyy elokuvassa useaan otteeseen yhteydessä todellisuuskokemuksen häilyvyyteen, jota K:n perspektiivi näyttää ilmentävän: K:n todellisuus rakentuu visuaalisesti muisti-implanttien kautta, mutta tämän tulkinnat visuaalisista havainnoistaan osoittautuvat viime kädessä epäluotettaviksi. Bukatman (1997, 19) mieltää näkemisen ja totuuden aspektien olevan vaakalaudalla jo ensimmäisessä *Blade Runner* -elokuvassa (1982):

Vision is no guarantee of truth, and the film's complexity encourages us to rethink our assumptions about perception by reminding us that, like memory, vision is more than a given, 'natural' process. There *is* no nature in *Blade Runner*.

Bukatmanin mukaan elokuva siis ilmentää todellisuuskäsityksen ja aistihavaintojen olevan kaikkea muuta kuin ”luonnollinen prosessi”, sillä kuten muisti, näköaistikaan ei välttämättä vastaa totuutta. ”The more we see, the more our uncertainty grows,” Bukatman (mt. 19) kuvaakin *Blade Runnerin* (1982) rakentumista: tarinamaailma sisältää erilaisia keinotekoisia simulaatioita tekoälystä synteettisiin eläimiin ja muisti-implantteihin, mikä jo luo pohjan aidon ja keinotekoisien sekä totuuden ja valheen väliselle jännitteelle. Voiko mitään lopulta käsittää todelliseksi, jos visuaalisiin havaintoihin ei voi luottaa? Saman kaltaisesti myös K:n tulkintoja todellisuudesta kuljetetaan *Blade Runner 2049:n* juonen edetessä: mitä enemmän K visualisoi lapsuusmuistojaan mielessään ja suhteuttaa niitä kulloiseenkin nykyhetkeen, sitä monimutkaisemmaksi ja häilyvämmäksi tämän käsitys todellisuudesta ja omasta identiteetistään muodostuu (ks. luku 2.1). *Blade Runner 2049:n* kuvaamassa maailmassa tämä todellisen ja epätodellisen jännite onkin korostunut entisestään. ”We’re all just looking out for something real”, komisario Joshi kuvaa vuoden 2049 Los Angelesissa vallitsevaa konsensusta, jossa kaikkien elämää luonnehtii jonkin aidon tai todellisen havittelu (BR2, 53:30).

Teoksen posthumanistisessa maailmassa, jossa tuskin on jäljellä mitään autenttista, kuvittelu näyttää olevan teoksen päähenkilön ja muiden vastaavanlaisten olentojen väylä selviytyä. Kuvittelu on inhimillistävä keino suoriutua raskaasta orjatyöstä, tai K:n tapauksessa välttämätön väline ajallisen yhtenäisyyden hahmottamiseen elämässä. Aikakokemuksen inhimillisten horisonttien ollessa K:lta evätty tälle ei jää muuta vaihtoehtoa kuin kuvitella itsensä erilaisiin temporaalisiin yhteyksiin. Tätä K alkaakin tehdä jopa väistämättä; kuten jo havaitsimme, olemassaolo iäisyudessa tai ajan stagnaatioissa näyttää olevan etenkin K:n kaltaiselle olenolle käytännössä mahdotonta, sillä he elävät muisti-implanttiensa seurauksena jo valmiiksi erityisen laajentuneessa nykyhetkessä (ks. luku 2.2). Tästä syystä kerronnallistamisen tarve vaikuttaa hänen elämässään jopa tavallista korostuneemmalta. Kuvittelu, kuten Ana Stelline kertoo K:lle, on lähtökohtaisestikin tie tietynlaiseen inhimillisyyteen, sillä keinotekoiset ja kuvitellutkin muistot voivat vaikuttaa subjektin kokemukseen todellisuudesta: ”It feels authentic. And if you have authentic memories, you have real human responses.” (BR2, 1:19:08.) Juuri kuvittelun kautta K alkaakin nähdä todellisuuden hieman erilaisena kuin millaiseen käsitykseen hänet on lähtötilanteessa ohjelmoitu: mielekkäämmin jäsentyvänä ja siten inhimillisempänä sellaisena. Kokemuksen jäsentämisen ollessa mimeettistä eli kertovaa toimintaa (mm. Herman 2009, 2), siihen voikin katsoa liittyvän aina fiktiivisen, kuvitteellisen vivahteen.

Kuvittelun ja kerronnallistamisen merkitys alkaa saada yhä suurempaa painoarvoa K:n elämässä tämän todellisuuskäsityksen tullessa koetelluksi. Kerronnallistamisen seuraukset ovatkin nähtävissä selkeimmin tutkaillessa K:n hahmonkehitystä elokuvan aikana. Elokuvan alussa K vastaa täydellistä ideaalia Wallace Corporationin valmistamasta Nexus-9 –replikantista: K on tietoinen syntyperästään ja sen reunaehdoista, mutta alistuu osaansa ja pysyy muotissaan tästä itsetietoisuudesta huolimatta. Hän on ”constant K”, pysyvä ja muuttumaton K, jonka suhtautumista maailmaan tai itseyteen mikään tapahtuma tai trauma ei tunnu hätkäyttävän (BR2, 15:05). K:n edustamat Nexus-9 –replikantit vastaavat tässä mielessä edeltäjiään paremmin *Blade Runner* -maailman modernia ideaalia orjatyöläisestä. K:n kaltaisten replikanttien valmistamiseen kannustikin epäonnistuneeksi osoittautunut edeltävä Nexus-8 -malli. Nexus-8:n kohdalla keinotekoisesti asennetut muisti-implantit eivät onnistuneet niiden inhimillistämisen tarkoituksessa toivotulla tavalla, tai tätä vastoin ne onnistuivat siinä kenties liiankin hyvin: jotkut Nexus-8 -replikanteista eivät enää tyytyneet osaansa orjina ja nousivat kapinaan auktoriteetteja vastaan. *Blade Runner 2049*:ssä osa kapinallisista on edelleen karkuteillä. Elokuvan alkukohtauksessa K nähdään metsästävän tällaista kapinoivaa replikanttia, Sapper Mortonia, ja retrospektiivisesti tarkastellessa Mortonin hahmo asettuukin merkittävään kontrastiin K:n hahmonkehitystä vasten.

Kyseisessä kohtauksessa Morton puhuu K:lle ennen lopullista tuomiotaan: ”You new models are happy scraping shit because you've never seen a miracle.” (BR2, 9:00.) Toisin sanoen

Morton mieltää K:n tyytyvän sorrettuun asemaansa yhteiskunnassa sen vuoksi, ettei tämä ole ”nähty ihmettä”. Siinä missä Morton on löytänyt elämälleen tarkoituksen ja suunnan osana elokuvassa hiljalleen paljastuvaa suurta kertomusta, K:n todellisuuskäsitys puolestaan on tuolloin vielä ulkopuolisen kontrollin määrittämä ja ikään kuin yhä sen sokeuttama. K on läpäissyt lähtötasokokeensa moitteettomasti ja tyytynyt elämäänsä pakotetussa stagnaatiossa tuohon saakka. Hän ei ole edes *kuvitellut* minkäänlaista muuta mahdollista todellisuuden horisonttia, kunnes hänen kohdalleen sattuvat tapahtumat muodostuvatkin yhdenlaiseksi potentiaaliseksi kertomukseksi, johon hän alkaa vähitellen sijoittaa itseään. Vasta nähdessään ympärillään tämän houkuttelevan kertomuksen, johon on motivoitunut liittämään itsensä – ja todistaessaan samalla tuon ”ihmeen”, josta Morton puhuu viitatessaan replikantin jälkeläiseen – K:ssa alkaa tapahtua muutoksia, jotka tekevät tälle auktoriteetin asettamaan muottiin mukautumisen mahdottomaksi. K alkaakin muistuttaa enemmän Mortonin hahmoa juonen edetessä ryhtyessään kuvittelemaan itsensä osaksi merkityksellistä kertomusta sekä tulkitessaan ympäröivää todellisuutta suhteessa juuri tähän potentiaaliseen kertomukseen. Kuvittelun kautta K alkaa myös *nähdä* tai tulkita todellisuutensa tietynlaisena kertomuksena, mikä myös vaikuttaa ilmentävän, että juuri mahdollisuus kuvittelun taitoon – taitoon, joka replikanteilta pyritään lähtökohtaisesti poissulkea – johdattaa K:n kerronnallistamaan elämäänsä ja löytämään sen kautta elämälleen merkityksen ja suunnan. Tässä kerronnallistetuksi tulevassa todellisuudessa K:lla on inhimillinen, narratiivinen ja temporaalisesti rakentuva identiteetti: hän pystyy käsittämään elämänsä ajallisesti koheesina tarinana, jolla on alku ja päämäärä.

Kohtauksen lopussa K irrottaa todistusaineistoksi Mortonilta silmämunan, johon replikanttien sarjanumero tavallisesti kirjataan (BR2, 9:57). Myös kapinallisten replikanttien johtaja Freysa nähdään elokuvassa ilman toista silmää (BR2, 2:04:30). Tämän silmien irrottamisen voi myös tulkita osana elokuvassa tematisoituvaa näkemisen metaforaa. Todistaessaan tuon eräänlaisen ”ihmeen”, joksi replikantin synnyttämää jälkeläistä toistuvasti referoidaan, Morton ja Freysa ovat saaneet heiltä alun perin evätyn päämäärän elämäänsä. Tässä tapauksessa tuo ”ihme” näyttää myös viittaavan siihen, mitä tuo jälkeläinen replikanteille edustaa: orastavaa mahdollisuutta inhimilliseen ja orjuudesta vapaaseen elämään, jonka eteen kapinalliset replikantit ovat valmiita jopa uhraamaan itsensä. Koska tuolla ”ihmeellä” on suorastaan ”maailman rikkova” voima (BR2, 50:45), kenties juuri sen vuoksi Morton ja Freysa joutuvatkin luopumaan silmistään, joilla tuon ihmeen ovat kirjaimellisestikin nähneet; silmistä, joiden todistaman ihmeen kautta he ovat saaneet syyn uskoa emansipatoriseen kertomukseen, jossa myös heidän elämänsä on jäsenneitävissä ja tarkoituksellinen – eli inhimillinen.

Tämä merkityksen hahmottaminen elämässä onkin suorastaan vallankumouksellista, sillä replikanteille sen ei pitäisi olla edes mahdollista. Ideaalitulassa, johon replikantit pyritään

sovittamaan, todellisuus ja aika ovat heille lähes mahdottomia jäsentää. Näin ollen elämäänsä kerronnallistava ja siten myös kuvitteluun kykenevä replikantti on jo lähtökohtaisesti radikaali ja vallankumouksellinen kyvyllään nähdä todellisuus sellaisena, mitä se voisi mahdollisesti olla: vapaa sorrosta ja orjuudesta. He siis ”näkevät aamunkoiton”, kuten komisario Joshi puolestaan kuvailee ilmiötä (BR2, 50:45); replikantin synnyttämä jälkeläinen onkin aamunkoittoon rinnastettava uusi alku, jolla voi olla vallitsevia todellisuuskäsityksiä radikaalisti muuttava vaikutus. Tältä kannalta silmät ja näkeminen vaikuttavat replikanttien kohdalla heijastelevan metaforisesti kykyä tai mahdollisuutta konstruoida – kuvitella, ajatella, nähdä – ympäröivästä todellisuudesta jokin tarkoitus tai suunta, jokin temporaalisesti rakentuva koheesio vastoin iäistä stagnaatiota ja määrittelemättömyyttä.

K:n kerronnallistamisessa on siis läsnä muistamisen, havaitsemisen sekä kuvittelun prosessit, ja nämä vaikuttavat usein K:n kannalta mahdottomalta erottaa toisistaan. Kuten muistin kohdalla jo mainitsin, tämä voi johtua siitä, että kaikissa näissä on todistetusti kyse samankaltaisista neurologisista prosesseista (Brockmeier 2015, 48; ks. luku 2.1). Oman eletyn elämän muistaminen ja sen kertominen ovatkin jokapäiväistä diskursiivista toimintaa, jossa rajoilla faktan ja fiktion välillä kuin myös yksilöllisen ja kollektiivisen muistelun välillä on tapana hämärtyä (Brockmeier 2000, 53). Kuvitteellisuus ja fiktiivisyys ovatkin aina erottamaton osa kokemukuvauksia, kuten myös folkloristi Jyrki Pöysä (2015, 35) mieltää tutkimuksessaan kirjoitetusta muistelukerronnasta; kokemuksen kuvaukset eivät koskaan rakennu irrallisina tiedostetuista sekä tiedostamattomista kirjallisen ja suullisen kerronnan konventioista. Mikäli kokemus tulee kuvatuksi ja jäsennellyksi aina vasten joitakin ympäröiviä ja olemassa olevia kerronnan konventioita, myös ne merkitysyhteydet, joita kohti K orientoituu rakentaessaan elämäntarinaansa voinee jäljittää ympärillä oleviin kertomuksiin tämän omassa kulttuurisessa kehyksessä. Mutta jos K:n kyky nähdä elämässään merkityksiä mukailee tietynlaisia kerronnan konventioita, mistä tällaiset konventiot kumpuavat ja millaisia ne ovat? Minkälaisia mahdollisia kertomuksia K:n todellisuudessa ylipäättään on tarjolla, ja miksi K on motivoitunut asettamaan itsensä niistä juuri tiettyyn?

3.2 Metanarratiivi ja kerronnallistamisen konventiot

Jäsentäessään autobiografista aikaansa ihminen ei käsittele ainoastaan yksilöllisiä ja lineaarisia ajallisia prosesseja, sillä elämän ajan jäsentäminen on kytköksissä aina myös muihin luonnollisiin ja kulttuurisiin temporaalisiin järjestyksiin. Elämästään kertoessaan ihminen käyttääkin monia kielellisiä ajan konstruktioita kuten anakronioita, kielikuvia ja trooppeja sekä kertomuksen lajityypeille ominaisia ajallisia rakenteita (Brockmeier 2000, 51.) Brockmeier havainnollistaakin ihmisen kokeman ajan tulevan jäsennellyksi erilaisia ”narratiivisia malleja” myötäillen. Tällaisia malleja ovat lineaarisen lisäksi pyöreä, spiraalinen, staattinen, syklinen ja fragmentaarinen ajan malli.

Nämä mallit Brockmeier (mt. 61) mieltää ikään kuin analogioina, jotka ”tuttuina ilmiöinä” auttavat ymmärtämään autobiografisen kerronnan rakentumista ja selittämään vierailta tuntuvia ilmiöitä tarjoamalla niille jotkin ”säännöt”. Nämä ihmisen kokemuksessa usein myös keskenään limittyvät narratiiviset mallit, joiden muotoja kokemus elämän ajasta voi mukailla, ovat lisäksi aina yhteydessä tiettyihin kulttuuris-historiallisiin ympäristöihin. Siten ne ovat myös dynaamisia ja muuttuvia. (Mt. 70).

Brockmeier liittää ihmisen monenlaiset ”ajallistamisen strategiat” strategioihin nähdä merkityksiä kokemuksissa. Tässä merkityksenannossa vaikuttaa tietoisuuden punoutuminen juuri ”kulttuurisiin merkityssysteemeihin” kuten kieleen, ja aivan erityisesti kertomuksen kieleen. Nämä kulttuuriset merkityssysteemit ovat ihmisen kokemuksen ”viitekehys”. (Brockmeier 2015, 51.) Toisin sanoen merkitykset, joita ihminen antaa elämänsä tapahtumille omassa autobiografisessa kertomuksessaan, mukailevat siis jokseenkin kulttuurisia kerronnan käytäntöjä (Brockmeier 2000, 53). Tätä kautta voikin päätellä, että mikäli K ei voi löytää ajan kokemukselleen viitekehystä minkäänlaisesta yksilöllisestä, biologisesta ja lineaarisesta elämänkaaresta, joka tältä uupuu, hahmon voi olettaa tukeutuvan pääasiallisesti juuri erilaisiin kulttuurisiin merkityssysteemeihin määritellessään oman elämänsä aikaa.

Koska K:n voi mieltää joutuvan tukeutumaan ajan jäsentämisessään enemmän kulttuurisiin merkityssysteemeihin kuin elämän biologiseen kehityskulkuun, lineaarinen autobiografisen ajan malli näyttäytyy hahmon kohdalla melko riittämättömältä tai jopa epäolennaiselta. Vaikka elämä ymmärretään tavallisesti kronologisen ”kalenterin ajan” kaltaisesti, tällä kronologisella mallilla on kuitenkin lopulta melko pieni rooli siinä mutkikkaassa prosessissa, jossa autobiografinen aika tulee kokonaisuudessaan jäsennellyksi myös tosimaailman ihmisen kohdalla (Brockmeier 2000, 62–63). Inhimillisen elinkaaren rajojen ulkopuolella eksistoivan K:n kannalta voikin kysyä seuraavaa: mihin toiseen tai toisiin narratiivisiin malleihin tai kerronnan konventioihin hahmon autobiografisen ajan jäsentyminen tukeutuu sikäli, kun tältä näyttää puuttuvan yksilöllisen, lineaarisen ja biologisen – tai toisin sanoen konkreettisen fysiologisen elämän ajan viitekehys?

Myös Paul Ricœur (1992, 3) kuvaa identiteetin ilmenevän yhteydessä ”muuhun” tai ”toiseen” jopa siinä määrin, että *itseyttä* ei voi erottaa tästä toisesta. Ricœur käsittää identiteetin olevan jaettavissa itseyteen (*ipse*) ja siihen limittyvään *samuuteen* (*idem*): itseys säilyttää pysyvyytensä ajassa tullessaan ilmennetyksi samuutena, esimerkiksi toistamiseen samanlaisiksi tunnistettuja luonteenpiirteitä omaavana henkilönä. Tähän samuuteen kytkeytyy myös *toinen* eli ulkopuoliset arvottavat preferenssit kuten arvot, normit ja ideaalit, joiden kautta yksilön tai yhteisön identiteetti rakentuu ja joista nämä myös tunnistavat itsensä. (Mt. 121–122.) Tällä Ricœur selittää esimerkiksi identiteetin rakentumista yhteydessä kulttuurisiin narratiiveihin ja niiden

uudelleentulkintoihin (Meretoja 2003, 71). Subjekti ei siis koskaan ole alun perin annettu, vaan ”minuus” syntyy kulttuuristen symboleiden johdattelemana, etenkin kirjallisuuden traditiossa esiintyvien tarinoiden kehotuksesta (Ricoeur 1991b, 32). Millaisia K:n kerronnallistamisen taustalla vaikuttavat kulttuuriset merkityssysteemit sitten ovat, ja millaista autobiografista aikaa ne motivoivat hahmoa rakentamaan?

Muistista puhuessani otin esille K:n toiveiden ja päämäärien verrattavuuden sellaisiin jaettuihin kulttuurisiin arvoihin, joihin myös muiden replikanttien näytetään samaistuvan (ks. luku 2.1). Tässä mielessä jonkinlainen päämäärähakuinen kerronnallisuus ei siis näytä navigoivan yksinään K:n todellisuuskokemusta, vaan se koskee muitakin yhteiskunnalliseen osaansa tyytymättömiä replikantteja, joiden tapaa jäsentää maailmaa ja itseään luonnehtii vastaavanlainen kulttuurinen narratiivi. Tämä samaistuttava, jaettu kertomus ilmenee replikanttien toiveessa tulla käsitettäväksi yhteiskunnallisessa hierarkiassa ihmiseen vertautuvana inhimillisenä olentona. Muut replikantit reagoivat K:n toiveeseen olla itseään suuremman kertomuksen pääosassa lähes vähätellen: ”You wished it was you? Aww, you did.” (BR2, 2:07:35.) He vaikuttavat mieltävän K:n harhaluulot jopa naiiveiksi, sillä tämän kokemus ei ole millään tavoin omalaatuinen – eikä ihmekään. Elokuvassa jokaisen epäinhimilliseksi ja siten ihmistä alempiarvoiseksi kategorisoidun yksilön, jopa hologrammina esiintyvän tekoäly Join, näytetään viime kädessä elättelevän toivetta olla jotakin aidompaa ja todellisempaa. Kuten komisario Joshi kiteyttääkin tarinamaailman kollektiivisen mentaliteetin: ”We’re all just looking out for something real.” (BR2, 53:30.) Kaikki tuossa maailmassa etsivät jotakin aitoa jopa siinä määrin, että tästä aitouden tavoittelemisesta on syntynyt eräänlainen yhteiskunnassa vallitseva *suuri kertomus*, jota kohti siinä elävät yksilöt ohjautuvat.

Filosofi ja kirjallisuusteoreetikko Jean-François Lyotard (1984, 37) käyttää suuren kertomuksen tai *metanarratiivin* (*métarécit*) käsitettä analysoidessaan postmodernin maailman olosuhteita, joissa tällaiset suuret narratiivit ovat menettäneet merkityksensä tiedon legitimoijana eli oikeuttajana. Lyotard (mt. xxiv) määrittää metanarratiiveiksi sellaiset universaalit ja yhtenäistävät, esimerkiksi yhteiskunnalliset ja institutionaaliset kertomukset, joilla on jokin *teleologia* eli päämäärähakuisuus ja joissa tarinan ”sankari” on yksilöllisen hahmon sijaan jokin tuota päämäärää kohti suuntautuva abstrakti, universaali konsepti. Yhtenä esimerkkinä metanarratiivista Lyotard (mt. 37) mainitsee muun muassa stalinistisen yhteiskunnan rakenteissa vaikuttavan ”marssin sosialismia kohti”, joka tuossa yhteiskunnallisessa kontekstissa toimii eräänlaisena suurena kertomuksena, jota kohti kaikki tiede ja tieto orientoituu ja joka toimii myös kaiken tiedon validoijana. Käsittelen yhteiskunnallisia valtarakenteita *Blade Runner* -maailmassa vaikuttavan metanarratiivin taustalla syvemmin luvussa 4; tässä kohtaa puolestaan otan esille ne konkreettiset kertomuksen muodot, joita tuo tarinamaailmassa havaittava suuri kertomus ottaa etenkin K:n pyrkimyksessä jäsentää omaa

autobiografista aikaansa. Mitkä asetelmat luonnehtivat tätä K:n kerronnallistamista motivoivaa suurta narratiivia, ja miksi se on etenkin tämän hahmon kohdalla niin voimakas?

Tällaisen kulttuurisen, suuren kertomuksen syntyyn näyttää johtaneen *Blade Runner* -maailman posthumanistiset olosuhteet, joiden vallitessa minkään ei enää voi luottaa olevan aitoa tai kenties edes todellista. Tästä näyttää kummunneen väkivaltainen epäinhimillisen ja inhimillisen vastakkainasettelun ilmapiiri, jota senhetkiset olemassa olevat instituutiot kuten replikantteja valmistava Wallace Corporation sekä Los Angelesin poliisi osaltaan tuottavat ja pitävät yllä. Muoto, jonka tämä suuri kertomus päähahmon kohdalla saa, kytkeytyy kyseisten rakenteiden mahdollistamaan sortoon ja sen seurauksiin, joiden uhreiksi kaikki orjatyöläisinä toimivat K:n kaltaiset olennot tuossa yhteiskunnassa joutuvat. Replikantit rakennettiin alun perin työvoimaksi sen vuoksi, että ihmiskunta ei enää kyennyt moralisoimaan aitojen ihmisorjien käyttöä (BR2, 40:55). Orjattoman maailman utopiasta on kuitenkin vähitellen syntynyt dystopia: replikanteista on muodostunut uusi poliittisesti sorrettujen yksilöiden ryhmä, joiden alistamista perustellaan ainoalla sellaisella tavalla, jolla replikantit vielä ajatellaan eroavan niin sanotusti aidoista ihmisistä. Tämä perustelu on replikanttien oletettu epäinhimillisuus; joskin se ei ole perusteluna täysin aukoton, kuten K:n todellisuuskokemusta tarkastellessa hiljalleen käy ilmi. Prosessissa, jossa K:n aikakokemus muodostuu, raja inhimillisen ja epäinhimillisen välillä näyttää nimittäin jäävän hyvin häilyväksi huolimatta tämän keinotekoisesta syntyperästä sekä ulkopuolisista pakotteista (ks. luku 2.2). K:n hahmossa ilmenevä pyrkimys ajan ja elämän jäsentämiseen näyttääkin viittaavan epäinhimillisen sijaan enemmänkin johonkin inhimillisen kaltaiseen, sillä voimme nähdä K:n toimivan kerronnallistamisen tavoissaan hyvin ihmisen kaltaisella tavalla.

Blade Runner 2049:n yhteiskunnassa vallitsevassa kulttuurisessa kertomuksessa autenttisuus vaikuttaa olevan ainoa keino paeta sortoa. Kiinnostavaa on, etteivät sorretut replikantit näytä kyseenalaistavan tämän suuren kertomuksen perusrakenteita, jotka toimivat heihin kohdistuvan sorron mahdollistajina. He eivät kritisoi yhteiskunnan määrittämää autenttisuutta poliittisen sorron perustana ollenkaan, vaan nojaavat jopa itse vastaavanlaisen autenttisuuden todistamiseen oman arvonsa määrittelijänä. Kapinallisten replikanttien mentaliteettia ohjaa toivo siitä, että osoittamalla maailmalle kykynsä lisääntyä biologisesti, maailma viimein näkisi heidät jopa sortavaa ihmistä inhimillisempinä olentoina, ”more human than human” (BR2, 2:05:45). Tällainen poliittisesti ongelmallinen narratiivi, jossa inhimillisyydellä on tinkimättömät reunaehdot, näyttää siis ylettyvän tiedostamattomasti myös alistettujen ryhmien identiteettiin ja todellisuuskäsitykseen. Edes kapinoivat replikantit eivät näytä pystyvän irtautumaan tästä yhteiskuntaa luonnehtivasta suuresta kertomuksesta, jossa vain aito alkuperä mahdollistaa menestymisen ja integroitumisen yhteiskuntaan. Heidän ei näytetä yrittävän purkaa kyseisten narratiivin binaarisia asetelmia, vaan myös kapinoivat yksilöt pyrkivät viime kädessä asettamaan itsensä ennalta määritellyyn inhimillisyyden muottiin vastoin sitä,

että he määrittäisivät kyseiset muotit uudelleen. Toisin sanoen kapinalliset replikantit pyrkivät irtautumaan heille asetetuista pakotteista vain asettumalla toisenlaiseen universaaliin malliin – tiettyyn suureen kertomukseen, joka on tuossa yhteiskunnassa niin voimakas, että kaikki hermeneuttiset merkityksenannon tavat vaikuttavat peilautuvan juuri sitä kohti (ks. Lyotard 1984, xxiii).

Sekä Lyotard että Brockmeier mieltävät omissa teorioissaan suurten narratiivien menettäneen jossain määrin merkityksensä, mutta *Blade Runner* -maailman dystopiassa sellainen näyttää elävän vahvana. Lyotard (1984, 37) kuvaa epäluuloisuutta suuria narratiiveja kohtaan selityksessään postmodernista maailmantilasta, jossa nuo narratiivit eivät enää riitä tiedon legitimoijiksi; Brockmeier (2000, 69–70) puolestaan liittää vastaavan epäluuloisuuden yhteen autobiografisen ajan rakentumisen malliinsa, jossa ihminen jäsentää elämän aikaa irrottautuen ”vanhanaikaisista” teleologisista eli jonkin päämääräisyyden ohjaamista kerronnan rakenteista. Tätä mallia Brockmeier osaltaan kutsuu *fragmentaariseksi malliksi*, jonka hän katsoo liittyvän elämän ajan kokemukseen etenkin nykyihmisen näkökulmasta; elämän aika voi näyttää fragmentaariselta, sillä elämän ymmärretään olevan yhä enemmän ennalta-arvaamatonta sekä jatkuvassa, avoimessa muutoksen tilassa. (Mt.) Elokuvan maailmassa vallitsevassa näkemyksessä tällainen teleologisuudesta irtautuminen ei kuitenkaan vaikuta olevan mahdollista, vaan suuri kertomus näyttää ohjailevan jollakin tavalla myös sellaisen ryhmän ajatusmaailmaa, jolle tuo kertomus on haitallinen. Se legitimoii myös kapinalliseksi itsensä määrittelevien replikanttien emansipaation ideaaleja, jotka nekin asettuvat tätä kertomusta myöten. K toimiikin tavallaan tällaista fragmentaarista elämän ajan mallia vastaan: fragmentaarisen ajan hajanaisuus tai jopa ”ajattomuus” (Brockmeier 2000, 68) on K:lle enemmänkin jotakin, josta tämä pyrkii eroon integroidessaan itseään jatkuvasti kohti konventionaalista suurta narratiivia – kenties sen takia, että tahto integroitua sitä kautta myös ympäröivään yhteiskuntaan on hahmon kaltaisten olentojen kohdalla niin suuri.

Edellisessä alaluvussa perustelin elämän kerronnallistamisen välttämättömyyttä K:n kannalta, sillä vain kerronnallistamisen kautta tämä näyttää tavoittavan elämässään ajallisen koheesion ja kykenevän ratkaisemaan elämänsä ajalliset ristiriidat. Näyttää kuitenkin siltä, että K:lle ei riitäkään vain se, että hän saisi minkä tahansa kertomuksen. Hahmo nimittäin orientoituu kerronnallistamisen prosessissaan muiden replikanttien tavoin kohti juuri tietynlaista tarinaa, jolla on tietty päämäärä; jokaisen replikantin sanotaan toivovan olevansa tuo biologisesti syntynyt, lähes messiaanisisessa roolissa näyttäytyvä replikantin jälkeläinen. Muodoista, joita kohti K:n kerronnallistamisen tavat orientoituvat, voikin havaita eräänlaisen *messiasnarratiivin*, joka puolestaan juontaa juurensa edellä mainittuun, vallalla olevaan suureen kertomukseen ja sen asettamiin merkityksenannon tapoihin.

Blade Runner 2049:n juoni näyttää kulkevan pitkälti messiasnarratiivin kaltaisesti sen seuratessa K:n henkilökohtaista kamppailua oman todellisuuskäsityksen ja identiteettinsä kanssa. Toivomus olla itse tuo replikantin jälkeläinen johdattaa K:n tulkitsemaan havaintojaan ja identiteettiään vasten kertomusta, jossa hän itse olisi ”aamunkoitto” (BR2, 50:45), jota kaikki replikantit vaikuttavat odottavan. Tuon ”aamunkoiton” saapuminen näyttää merkitsevän kapinallisille replikanteille emansipatorista vallankumousta, jonka seurauksena he voisivat vihdoinkin integroitua osaksi vallitsevaa suurta kertomusta sekä olla tavallisten ihmisten tavoin tuon yhteiskunnassa vallitsevan suuren narratiivin ”sankari” (ks. Lyotard 1984, xxiv). Myös katsojaa kuljetetaan K:n alati rakentuvan todellisuuskäsityksen mukana, ja epäluotettavan kerronnan seurauksena katsoja alkaakin uskoa tämän tulkinnat tosiksi. Tämä messiasnarratiivi tulee kuitenkin kokonaisuudessaan kumotuksi, sillä lopulta päähahmo suljetaan sen ulkopuolelle. Samalla tarinan maailma ulkoistetaan katsojankin näkökulmasta, sillä tällöin myös ajatus päähenkilöstä sankarina sekä teoksessa että osana tuota tarinamaailman suurta kertomusta kumoutuu: todellisuus onkin se, että päähenkilön taustalla on tapahtumia, joissa hän ei itse ole aktiivinen toimija. ”Our lives mean nothing next to a storm that’s coming”, kapinallisia replikantteja johtava Freysa sanookin K:lle: suurten tapahtumien kannalta heidän elämällään ei ole lainkaan merkitystä (BR2, 2:06:10). Näin messiasnarratiivi alkaa näyttäytyä elokuvassa enemmänkin temaattisena. Tuo kohuttu messiaaninen jälkeläinen on kaikkien replikanttien kadehtima, sillä tuossa maailmassa biologisesti syntyminen ja synnyttäminen näyttäytyvät ainoina väylinä saavuttaa sorrosta vapaa asema yhteiskunnallisessa hierarkiassa. Messiaaninen jälkeläinen on siis ikään kuin replikanteille väylä integroitua osaksi yhteiskunnan suurta kertomusta – kertomusta eräänlaisen inhimillisyyden ylivoimaisuudesta, josta he kaikki ovat toistaiseksi jätetty ulkopuolisiksi. Mutta mitä temporaalisia piirteitä K:n havittelemaan messiaanisuuteen sitten liittyy, ja mitä tuon narratiivin kumoutumisen voi tulkita temaattisesti ilmentävän?

Jacques Derrida (2006, 210–211) näkee *messiaanisuuden* sen uskonnollisten merkitysten ohessa myös eräänlaisena universaalina olemassaolon rakenteena, jossa on kyse tulevaisuuteen suuntautumisen kokemuksesta, tai toisin sanoen tietynlaisesta tulevaisuuden avoimuuden sekä ennakoimattomuuden kokemuksesta. Derrida (mt. 81–82, 211) kuvaa tätä *rakenteellista messiaanisuutta* ristiriitaisena ideana jonkin ”toiseuden” odotuksesta ilman odotuksen horisonttia: se on jonkin yllättävän odotusta sekä sen etukäteen tervetulleeksi toivottamista, vaikka tätä odotettua ei voi tunnistaa ennalta tai edes odottaa ”sellaisenaan”. Se on siis ikään kuin messiaanisuuden odottamista ”ilman messiasta” (mt. 33). Tämä messiaaniseksi (”messianic”)²⁰

²⁰ Derrida (2006, 210) tekee eron käsitteiden *messianic* ja *messianism* välille havainnollistaessaan juuri rakenteellista tai sekulaarista messiaanisuutta vastoin uskonnollista messiaanisuutta. Tässä kohtaa puhun kuitenkin Derridan rakenteellisesta käsitteestä suomeksi ”messiaanisuutena”.

kutsuttu tulevaisuuteen suuntautuneisuus on eräänlainen aavemainen ajallisuus, joka ei koskaan ole kokonaisuudessaan läsnä missään yhdessä ajassa ja joka ei siksi asetu samalle rekisterille minkäänlaisten menneisyyden, nykyisyyden tai tulevaisuuden projektoiden kanssa (Derrida 2006, xix, 71, 81; Hart 2004, 60).

Messiaanisuuteen näyttää siis liittyvän ajatus ylipäättään jonkin määrittelemättömän saavuttamattomuudesta, minkä vuorostaan voi nähdä ilmenevän *Blade Runner 2049*:ssä K:n tullessa ulkoistetuksi kertomuksesta, joka hänelle itselleen osoittautuu epätodeksi ja saavuttamattomaksi. Vaikka messiaanista hahmoa muistuttava jälkeläinen lopulta löytyy, se ei löydykään sieltä, mistä K toivoi ja oletti sen löytyvän. K ei koskaan siis saavutakaan messiaanisuutta omassa kertomuksessaan, mikä onkin juuri temporaaliselta kannalta kuvaavaa: messiaanisuus on ajalliselta luonteeltaan jotakin, joka ei koskaan tule aktualisoitumaan – ainakaan sillä tavalla, kuin sen odotetaan. Messiaanisuus ei ole yksinomaan läsnä nykyhetkessä, mutta se ei myöskään voi olla läsnä yksinomaan tulevaisuudessa; se on samanaikaisesti ja osittain läsnä molemmissa. Tältä kannalta K siis ei edes voi löytää oman autobiografisen ajan koheesiota tällaisesta messiaanisesta narratiivista, sillä messiaaninen ajallisuus ei Derridan (2006, 81; Hart 2004, 60) mukaan – hieman vastaavanlaisesti kuin myös replikanteille lähtökohtaisesti asetettu ajattomuus – koskaan voi kokonaisuudessaan asettua mihinkään käsitettävissä olevaan ajallisuuden rekisteriin. Messiaanisuus on ajallinen ristiriita, ja yrittäessään asettaa itseään pääosaksi messiaanista narratiivia K ikään kuin vain siirtää itsensä yhdenlaisesta ajallisuuden paradoksista toiseen.

K:n toteutumattomaksi jäävä toivo olla osa jotakin tärkeää näyttäytyy eksistentiaalisessa ahdistavuudessaan katsojalle melko samaistuttavalta. K jäsentää todellisuutta ja pyrkii sen kautta löytämään olemassaololleen mielekkyyttä, mutta pyrkimys ei johda minkään totaliteetin löytymiseen, ainakaan minkään todellisen sellaisen. Tässä piileekin K:n kertomuksen traagisuus. Mutta – kuten John Shade runoilee Nabokovin (1962, 62) romaanissa – tärkeää onkin silti lopulta etsiminen ja ymmärrykseen pyrkiminen, ”investigating my abyss”, eikä lopullisen totuuden löytyminen. Tälle henkilökohtaiselle selvitystyölle juuri kertomus näyttää antavan muodon ja mahdollisuuden. Kerronnallistaminen näyttäytyykin lohtuna K:n tragediassa; vaikka suuri messiasnarratiivi ei K:n kohdalla aktualisoidukaan, se ei näytä tarkoittavan, että K:n hetkellisesti elämälleen löytämä merkitys kokonaan katoaisi tai jäisi saavuttamattomaksi, tai että tämän kohtalo olisi palata takaisin iäiseen stagnaatioon, tuohon staattiseen ajattomuuden malliin.²¹

Vaikka K ei saanutkaan toivomaansa suurta kertomusta, hän päätyy silti löytämään tämän kerronnallisen harhapolun seurauksena jotakin, jonka pystyy näkemään itselleen merkityksellisenä. K määrittääkin elämänsä viime hetket seuraamalla kapina-armeijaa johtavan

²¹ Avaan Brockmeierin (2000, 67–68) käsitteellistämää autobiografisen ajan *staattista* mallia vielä syvemmin luvussa 4.2.

Freysan ohjeita: “Dying for the right cause is the most human thing we can do”, tai toisin sanoen: vaikka heidän elämänsä onkin merkityksetöntä suurten tapahtumien rinnalla, replikantit voivat päästä kaikkein lähimmäs ihmisyyttä uhratessaan itsensä oikean asian hyväksi (BR2, 2:06:20). K uhraakin itsensä lopuksi johdattaessaan Deckardin Ana Stellinen luo, joka paljastuu edesmenneen Rachael-replikantin ja Deckardin jälkeläiseksi. Näin K asettaakin omalle kertomukselleen vielä sellaisen lopun, joka tuo hänen elämälleen tarkoituksen ja tekee siitä lisäksi ikään kuin kuolemaan suuntautuvaa – ja sellaisena myös ihmisen kaltaista, kuten Freysa mainitsee ja kuten myös Heidegger (1996, II.III: 62) osaltaan ilmentää luonnehdinnallaan olemassaolon temporaalisuudesta (”Sein-zum-Tode”). Narratiivinen identiteetti ja jäsennetyksi tuleva aikakokemus ovat nyt jotakin, jotka K on oppinut rakentamaan tuon erheen kautta; nyt nämä vain muuttavat muotoaan dynaamisesti, ja narratiivinen identiteetti rakentuu uudelleen kohti sellaisia merkitysyhteyksiä, jotka hahmo kykenee lopulta katsomaan osaksi käsitystään itsestään ja todellisuudesta. K:n hahmoa määrittää näin ollen harhapolusta huolimatta viimeiseen asti ricœurlainen *tarinoihin-kietoutuneisuus* (TN1, 75; suom. Meretoja 2003, 75): kerrotuksi tullessaan ihmiselämä – tai tässä tapauksessa K:n elämä jonakin ihmisen kaltaisena – saa arvonsa. K:n elämä myös saa arvonsa ja tulee kyseisessä yhteiskunnallisessa kontekstissa ikään kuin kelpuutetuksi etenkin tai ehkäpä *vain* silloin, kun se tulee kerrotuksi juuri tietynlaisen metanarratiivin motivoivana ja sen muotoa myötäillen yhtä lailla, kuin myös kaikki hermeneuttiset merkityksenannon tavat tuossa maailmassa peilautuvat lyotardilaisittain (1984, xxiii) vasten tuota metanarratiivia.

Elokuva näyttää näin ollen keskittyvän vahvasti elämän ja kertomuksen suhteeseen. Tätä alleviivaa myös se, että edeltävän elokuvan protagonistista Rick Deckard saa nyt jatko-osassa myös oman kertomuksensa. Siinä missä edeltävä *Blade Runner* (1982) on hyvin fragmentaarinen koostuessaan tulkinnanvaraisista, epäyhtenäisiltä ja keskeneräisiltä vaikuttavista kohtauksista ja vaihtoehtoisista versioista (ks. luku 2.3), jatko-osassa tietyt yksityiskohdat Deckardin elämästä jäsenyivät nyt vuorostaan selkeäksi, määritetyksi ajalliseksi kokonaisuudeksi. Deckardin suhdetta edesmenneeseen, *Blade Runnerissa* (1982) sivuhahmona esiintyvään Rachael-replikantiin valotetaan aikaisempaa elokuvaa enemmän, ja Deckard kytkeytyy myös jatko-osassa Rachaelin synnyttämään jälkeläiseen. *Blade Runner 2049* näyttääkin näin ollen käsittelevän kertomuksia, jotka ikään kuin eivät vielä siihen mennessä ole tulleet kerrotuksi ja suorastaan *vaativat* siis kerrotuksi tulemistakin. Kuten Ricœur (TN1, 74–75) kuvaa, myös ihmiselämä koostuu tavallisesti erilaisista kerrontaa vaativista tarinoista, jotka ikään kuin asemoituvat meitä kohti valtavalla voimalla ja kutsuvat meitä muodostamaan niistä jonkinlaista kerronnallista kokonaisuutta.

Kohdeteoksessa tämä kerronnallisen kokonaisuuden muodostaminen vain osoittautuu erittäin pulmalliseksi tehtäväksi, josta suoriutumista pyrkivät estämään useat K:n kaltaisia olentoja rajoittavat yhteiskunnalliset lähtökohdat. Juuri tämä kerronnallistamisen haaste ja tunne sen

mahdottomuudesta näyttävätkin olevan tulkittavissa yhdeksi teoksen teemaksi, jota fragmentaarisuutta korostanut edeltävä elokuva ei yhtä lailla aseta tarkastelun alle. ”It was simpler then”, K luonnehtii edellisen *Blade Runner* -elokuvan (1982) kuvaamaa aikaa, jossa Deckard vuorostaan toimi K:n tavoin blade runner -agenttina: silloin olosuhteet olivat ”yksinkertaisempia”. Tähän Deckard puolestaan vastaa: ”Why are you making it complicated?” – ”miksi teet siitä monimutkaista?” (BR2, 1:53:25.) Tässä ilmeneekin ero elokuvien välillä. Fragmentaarisuus, vaikka onkin vahvasti temaattisesti läsnä, ei muodostu ratkaisua vaativaksi ongelmaksi ensimmäisessä elokuvassa. Jatko-osassa se puolestaan tekeytyy päähahmon näkökulmasta elintärkeäksi kysymykseksi, jonka vastaus on selvitettävä ja jossa inhimillisyys itsessään on vaakalaudalla.

Toisin kuin edeltävä elokuva, *Blade Runner 2049* ajaakin pohtimaan inhimillisiä merkityksenannon tapoja sekä erilaisten kertomusten vaikutusvaltaa tai suorastaan välttämättömyyttä elämässämme nykypäivänä. K:n ponnistelut ajallisen koheesion löytämiseksi voi katsoa vahvaksi osaksi myös teoksen dystopiatematiikkaa, sillä K:n kokemukset vaikuttavat kuvaavan elämän haastavuutta tai jopa sen mahdottomuutta tulla kerrotuksi. Entä jos oman elämän kertomusta ei löydykään; jos olemmekin tuomittu harhailemaan päämäärättömässä tilassa, jossa tapahtumien sarja vain jatkuu, emmekä pääse käsiksi ricœurlaisittan ”ajatukseen” tuon tapahtumasarjan taustalla? (TN1, 65.) Vastaaviin olosuhteisiin viittasinkin jo luvussa 2.2, jossa avasin Gumbrechtin (2014) teoriaa laajentuneesta nykyhetkestä. Gumbrechtin aikalaisanalyysin esimerkki näyttää nimittäin viittaavan juuri ajan jäsentämisen haasteisiin, joista nykypäivän ihmisen on selviydyttävä. Entä jos elämä pakeneekin kerronnallistamista, ja aika menettää käsitettävät ja jäsennettävät rajallisuutensa? Tällaisesta dystooppisesta, mutta kenties ei sittenkään niin mahdottomalta vaikuttavasta ajankohtaisesta kokemuksesta *Blade Runner 2049* on esimerkki.

Ajan mielekäs, helposti jäsennettävissä oleva lineaarisuus on K:lle alati jotakin, joka pakenee ja jonka ulottuvuudet hänen on ratkaistava kerronnan keinoin. Elokuva näyttää tällä tasolla toteuttavan Ricœurin (2005, 171) ajatuksia kertomuksesta ”tilana”, joka tutkii ajan lineaarisen ulottuvuuden pakenevuutta. Kuten tässä luvussa havainnollistui, kertomus on elokuvan päähahmolle välttämätön ja myös *ainoa* keino päästä käsiksi aikaan ja tavoittaa itselleen sellainen inhimillinen aika, jota tälle ei lähtökohtaisesti ole suotu. Merkittävää on, että hahmon kokemasta ajasta näyttääkin tulevan riittävässä määrin *ihmisen aikaa (temps humaine)* (TN1, 52; Brockmeier 2000, 53) juuri siinä vaiheessa, kun se alkaa tulla K:n itsensä kertomaksi. Juuri kertomisen kautta K tekee aikaansa inhimilliseksi. Tässä mielessä kerronnallistaminen ja juonellistaminen ovatkin K:lle pyrkimystä löytää vastauksia ajan ristiriitoihin sillä tavoin, kuin Ricœur mimesis-käsityksellään ilmentää (ks. Hallila 2008, 28).

Tarinoihin-kietoutuneisuus (TN1, 75; suom. Meretoja 2003, 75) K:n elämän arvon määrittäjänä tuo mieleen myös Ricœurin ajatuksen kertomisesta tapana lisätä autonomiaa omassa

elämässä. Tällainen oman elämän autonomian kartuttaminen on mahdollista juuri narratiivisen identiteetin rakentumisen myötä. (Meretoja 2003, 75.) Ottaessaan ”vastuun” tietynlaisista kertomuksista ja hyväksyessään ne osaksi persoonallista identiteettiään ihminen luo itse elämänsä tarkoituksellisuutta (Ricœur 1991b, 30). Tällä tavoin myös K näyttää alkavan rakentamaan elämänsä kertomusta irrottautuessaan yhä enemmän ulkopuolisesta kontrollista ja siirtyessään sen sijaan kohti luonnollisia ja inhimillisiä elämän jäsentämisen käytäntöjä. Vaikka K:n kerronnallistamisen pyrkimys irtautuu ennalta asetetuista rajoista, voi kuitenkin havaita autonomian aspektin jäävän tämän kohdalla kyseenalaiseksi. Yhteiskunnan kelpuuttamaksi tuleminen näyttääkin tärkeältä motivaatiolta K:lle tämän kerronnallistaessa elämänsä. Mikäli K orientoituu ajan jäsentämisessään jatkuvasti ja tiedostamattaan kohti yhteiskunnallista metanarratiivia, voiko K:n viimein jäsentämää kertomusta siis kuitenkin kutsua täysin autonomiseksi?

Myös tässä kohtaa K:n kokemuksen voi edelleen nähdä dystooppisena ja äärimmäisenä heijastuksena tosimaailman ihmisen kokemuksesta. Mikäli todellisuus on nykypäivän ihmisellekin ristiriitainen ja pirstaloitunut, ja mikäli havaintomme on muistikuvien sekä kerronnallisten konventioiden muokkaama, myös todellisen ihmisen aikakokemus alkaa näyttäytyä melko epäluotettavalta ja häilyvältä. Kuka voisikaan lopulta sanoa, mikä muisto on todellinen juuri sellaisena, kuin se kulloisenkin nykyhetken valossa tulee kerrotuksi – miten suuri osa narratiivisesta identiteetistämme pohjautuu viime kädessä vain fiktiivisiin kertomuksiin, joiden ympärillä elämme? Entä mitä väliä fiktiivisyydellä viime kädessä on, vai onko sillä väliä? Vaikka K:n hahmo ilmentää *Blade Runner* -maailmassa vallitsevassa vastakkainasettelussa lähtökohtaisesti epäinhimillistä puolta, tämä toimii kuitenkin katsojan näkökulmasta peilinä hyvinkin ajankohtaisille ja relevanteille tosimaailman kysymyksille. Kenties juuri tällaiset teoksesta edeltävään elokuvaan (*Blade Runner*, 1982) verrattuna eri tavalla esille nousevat temaattiset elementit tekevät jatko-osasta niin ajankohtaisen tuntuksen.

Tarinamaailmassa vaikuttavien kerronnallistavien funktioiden kannalta on pysähdyttävä miettimään, minkälaista kokonaisvaltaista aikakokemukseen liittyvää funktiota replikanttien valheellisilla muistoilla pyritään toteuttamaan. Kuka tästä funktiosta viime kädessä tuossa tarinamaailmassa hyötyy, ja miten se toimii? Entä mikä ajatus sen taustalla piilee? Tosimaailmassakin valemuistojen takana saattaa piillä jokin motivoitunut intentio vaikuttaa ihmisen ajatuksiin itsestään ja todellisuudesta (Kallio, Lauerma & Revonsuo 1998). Muistot osoittavatkin tarinamaailmassa voimakkuutensa todellisuuskäsityksen muokkaajina, ja tämän kautta selittynee myös muistin esiintyminen siinä aikakokemuksen manipuloinnin välineenä. Muisti antaa näin ollen avaimen edelleen myös tarinamaailman aikaa määrittävien vallan rakenteiden tarkasteluun, johon siirryn seuraavaksi. Muistin agenda kertomuksessa perustelee, miksi tietynlainen dystooppinen vallan järjestelmä ylipäätään on siinä olemassa.

4 Aika ja valta

Koska K:n aikakokemuksen jäsentämisen tavat on juonnettavissa tarinamaailmassa vallitsevaan metanarratiiviin ja siinä ilmeneviin arvottaviin hierarkioihin, onkin kysyttävä, minkälainen funktio tuon arvottamisen takana kaikkiaan piilee. Mitkä ja ketkä ovat tuon arvottavan funktion taustatekijät? Kertomukset eivät nimittäin koskaan ole täysin eettisesti neutraaleja, vaan niissä teot sekä toimijat asetetaan aina jonkinlaisen moraalisen arvioinnin alle. Kaikenlaisissa kertomuksissa toimija on joko ylistetty tai syytetty, ja teot ovat joko hyväksytyjä paheksuttuja. (Ricoeur 1992, 164.) Kuten edeltävässä luvussa havainnollistui, *Blade Runner* -maailmassa arvottavat rakenteet kiteytyvät melko keinotekoiselta osoittautuvaan inhimillisen ja epäinhimillisen väliseen vastakkainasetteluun, jolla yhteiskunnassa vallitsevaa sortopolitiikkaa perustellaan ja josta myös yhteiskuntaa luonnehtiva, autenttisuutta tavoitteleva metanarratiivi kumpuaa. Suurista kertomuksista puhuessaan myös Lyotard (1984, xxiv) mieltää kriittisen katseen siirtyvän kohti instituutioita, jotka hallitsevat tällaisia metanarratiiveiksi kutsuttuja yhteiskunnallisia ”sidoksia”: miten nuo instituutiot puolestaan tulevat oikeutetuksi? Tarkastellessa K:n ajan jäsentämistä onkin kiinnitettävä huomio siihen, kuka tai mikä viime kädessä ylläpitää tämän kerronnallistamisen prosesseihin vaikuttavia, arvottavia kerronnan konventioita, sekä kenen tai minkä hyödyksi nämä konventiot ovat olemassa. Tässä luvussa analysoin tarinamaailman valtarakenteita etenkin siltä kannalta, miten institutionaalinen kajoaminen K:n kaltaisten yksilöiden aikakokemukseen toimii yhtenä tarinamaailmassa vallitsevana vallankäytön muotona. Toisin sanoen kysyn seuraavaa: Millä tavalla valta kytkeytyy ajan kokemukseen *Blade Runner* -maailmassa? *Vallan* käsitän tässä kohtaa laajalti Foucaultin (1979, 93–94) tavoin eri lailla ilmenevinä strategisina valtasuhteina, tarkemmin sanoen mobilisoituina hallitsemisen ja säätelyn suhteina. Kuten Foucault (mt. 93) kuvaa, valta tarkoittaa monimutkaisia olosuhteita, jotka myös tuottavat itse itseään erilaisissa valtasuhteissa; valta ”tulee kaikkialta”.

Ajan kokemukseen liittyviä valtarakenteita tarkastellessa on huomioitava teoksen fiktiivisen tason lisäksi erittelemäni katsojan ajan taso, joilla aika tulee kuvatuksi. Luvussa 2.3 havainnollistinkin katsojalle rakentuvan ajan paralleelisuutta rinnastettuna hahmon kokemaan aikaan, sillä katsojan ajan tasolla tapahtuvat temporaaliset, kerronnalliset sijoiltaanmenot leikittelevät myös katsojan muistilla ja käsityksillä tosimailman ajallisista ulottuvuuksista. Tieteisfiktio kuvaamat vaihtoehtoiset maailmat toimivatkin usein peilauspintana tulkitsijan tosimailmalle ja siinä vallitseville poliittisille ja eettisille asetelmille (Canavan 2016, xxv). Tämä tieteisfiktio maailman peilautuminen tai ”takaisinkytkentä” (”feedback oscillation”) tosimailmaan tapahtuu tulkitsijan *kognitiivisen vieraannuttamisen* kautta, jossa tosimailman olosuhteet tulevat valotetuksi uudesta näkökulmasta niiden vertautuessa fiktiivisen, vaihtoehtoisen maailman olosuhteisiin (Suvin 2016, 88). Kirjallisuudentutkija Darko Suvin (mt. 18) käyttää kognitiivisen vieraannuttamisen termiä

kuvatessaan genrelle tyypillistä tapaa luoda tarinamaailma, joka rationaalisena ja faktuaalisena maailmana sisältää kuitenkin jonkin tulkitsijan kokemalle todellisuudelle vieraan elementin eli *novumin*, jonka kautta tulkitsija etäännytetään kertomuksen maailmasta. Tieteisfiktio onkin väline näyttää tosimaailmasta jotakin uutta vieraannuttamisen kautta (mt. xxi). Tähän ”takaisinkytkentään” liittyen otan vielä esille elokuvan kohdeyleisönä toimivan nykyhetkisen katsojan perspektiivin tarinamaailman aikaan, sillä tuon dystooppisen maailman ollessa edeltävästä elokuvasta lainattu sen jo aikaisemmin poliittisesti latautuneiden asetelmien voi olettaa muuttuneen pelkästään ajan kulun seurauksena. Siinä missä K elää yhtäaikaaisesti monessa eri ajassa ja sitä kautta häilyvässä nykyhetkessä, myös katsojalle rakentuva visuaalinen, edeltävästä elokuvasta peritty tarinamaailma vaikuttaakin kerronnallisine sijoiltaanmenoineen useiden ajallisuuksien risteymältä. Tältä kannalta synteettiseltä ja manipuloidulta ei näyttäydy siis vain hahmon kokemus maailman ajasta, vaan myös katsojalle ja etenkin *nykyhetkiselle* katsojalle rakentuva kokemus teoksen maailman ajasta. Siksi kysynkin, minkälainen rooli vallalla on *Blade Runner 2049*:n kuvaamassa ajassa myös katsojan tulkinnan kontekstissa.

Erittelen vallan ja ajan kytköksen tarkastelun kolmeksi alakysymykseksi. Luvussa 4.1 hahmottelen, kuinka muistin manipulointi sekä kulttuurisen muistin rakennelmat hallitsevat aikakuvan muodostumista sekä päähahmon että katsojan tasoilla. Päähahmon kaltaisten replikanttien kokemuksen kollektiivista manipulointia selittääkseni viittaan Michel Foucaultin (2002) muistin yhteydessä käyttämään käsitteeseen historiallisesta a priorista, jolla Foucault tarkoittaa kokemusta etukäteen määrittävää diskurssien eli totena esitettävien lausumien kenttää. Valitsen Foucaultin käsitteen analyysini koeteltavaksi, sillä juuri muisti-implanttien ennalta määrittynyisyys luonnehtii tapaa, jolla replikanttien aikakokemus asetetaan valtarakenteiden manipuloitavaksi jo ennen itse kokemusta tai havaintoa. Muistin manipuloinnin yhteydessä tarkastelen myös katsojan ajan kannalta mahdollisuutta tulkita teosta itsessään eräänlaisena kollektiivisen ja kulttuurisen muistin tuotoksena, jossa tietyt elementit edellisestä elokuvasta sovitetaan nyt uuden kertomuksen kontekstiin.

Luvussa 4.2 puolestaan tarkastelen vallan muotoja, joiden kautta aikakokemuksen sääntely esimerkiksi juuri muistin kautta konkreettisesti tapahtuu sekä muotoja, jollaisiksi valtarakenteet säätelevät teoksen päähahmon aikaa. Tätä havainnollistaakseni sovellan filosofi Jacques Rancièren (2004; 2014) ajatuksia olosuhteista, joita Rancièrè luonnehtii käsitteellä ”distribution of the sensible”. Tällä tarkoitetaan tilaa, jossa havaittavissa oleva todellisuus – eri ajat, tilat ja toiminnan muodot – ovat jakautuneet ihmisten kesken. Olettaen Rancièren käsitteen soveltuvan selittämään tarinamaailman aikakokemuksen sääntelyä avaan vielä kehollisuuden merkitystä aikakokemuksta jakavissa valtarakenteissa luvussa 4.3. Tässä kohtaa katson relevantiksi Foucaultin (1979) *biovallan* käsitteen, sillä sen kautta Foucault selittää juuri ihmiselämäänsä sekä sosiaalisiin kehoihin kohdistuvaa rakenteellista vallankäyttöä. Kehollisuuden liitän myös viimein

teoksesta tulkittavissa olevaan posthumanismin tematiikkaan, jonka oletan luonnehtivan teoksen aikaa lopulta eri tavalla kuin edeltävässä elokuvassa.

4.1 Kollektiivisen ja kulttuurisen muistin manipulointi

Kulttuurisen ja kollektiivisen muistin merkitys tulee teoksessa ensimmäisenä esille elektronisen muistikatkoksen kautta, jonka kuvataan tapahtuneen tarinamaailman fiktiivisessä menneisyydessä. *Blade Runner 2049*:n tapahtumat asettuvat tuon muistikatkoksen jälkeiseen aikaan, jolloin lähes kaikki asiakirjat ajalta ennen muistikatkosta – fiktiivistä vuotta 2022 – ovat pyyhkiytyneet. Maailmasta, jota edeltävä *Blade Runner* (1982) kuvaa, on siis jäljellä enää vain fragmentteja. Muistikatkoksen seurauksena tarinamaailman historiallisia asiakirjoja on ollut myös mahdollista peukaloida, mikä rakentaakin lähtökohdat myös päähahmon epäluuloihin omasta menneisyydestään. Tällainen muistikatkos on tulkittavissa nykypäivänä ajankohtaisena uhkakuvana: jos kaikki tieto sähköistetään teknologisiin muistijärjestelmiin, kuinka arkistojen säilyminen viime kädessä taataan? Ja jos menneisyydestä säilytetäänkin vain fragmentteja, missä määrin voimme luottaa kollektiivisen tai kulttuurisen muistin vastaavan totuutta menneisyyden tapahtumista? Valikoituja fragmentteja *Blade Runnerin* (1982) menneisyydestä – etenkin tarinamaailman visuaalisia elementtejä – sovitetaan *Blade Runner 2049*:ssä osaksi uutta tarinaa, jolloin valikoituu myös se, mitä edeltävän elokuvan kuvaamasta maailmasta katsotaan relevantiksi muistaa sekä millä tavoin nuo asiat muistetaan. Kulttuurisen ja kollektiivisen muistin manipulaatiota sekä sen vaikutuksia aikakokemukseen onkin tästä syystä perusteltua tarkastella teoksessa sekä päähahmon että katsojan kannalta. Tässä luvussa kysynkin, millä tavoin valtaan kytkeytyvät muistamisen rakenteet ja muistin uudelleenesitykset hallitsevat sekä hahmon että katsojan kokemuksia tarinamaailman ajasta.

Replikantteja ja tekoälyllisiä kojeita valmistava Wallace Corporation käyttää tietoisesti muistia rakentaessaan replikanteista sellaisia kuin kulloinkin katsotaan tarpeelliseksi. Uudella keinotekoisien muistin omaavalla Nexus-9 –mallillaan Wallace Corporation on nostanut edeltävän *Blade Runner* -elokuvan (1982) tapahtumien jälkeen pannassa olleen replikanttiteollisuuden jälleen kukoistukseen. Keinotekoisien muistin agenda on pääosin replikanttien todellisuuskuvan peukalointi tietynlaisten ennakkoehtojen mukaiseksi, ja sellaisena siitä näyttää myös tulleen K:n kaltaisten olentojen elinehto. Kuten edellisissä luvuissa havainnollistui, tämä muistin etukäteinen ohjelmointi ulottuu syvemmin myös hahmon havainnoinnin, kuvittelun ja identiteetin muodostamisen liminaalisiin ja temporaalisiin prosesseihin. Wallace Corporationin voikin näin ollen nähdä määrittävän muistin avulla myös sen, miten todellisuus, elämä ja aika K:n kaltaisille olennoille ilmenevät. K luo muistin kautta identiteettiään ja se, kuka kontrolloi identiteettejä, kontrolloi myös yhteisöjä – ja se, kuka kontrolloi yhteisöjä, kontrolloi viime kädessä koko yhteiskuntaa.

Wallace Corporationin toiminta vaikuttaa näin ollen poliittisesti sävyttyneeltä, suorastaan totalitaristiselta. Totalitarismin vivahteita elokuvan yhteiskunnassa alleviivaa etenkin yhtiön perustaja Niander Wallacen käsitys itsestään lähes jumalallisena isänä, jonka vallan alle lukuisat replikantit ja tekoälylliset olennot alistuvat. ”You don’t have children, do you?” Rick Deckard kysyy Wallacelta, joka havittelee käsiinsä Deckardin edesmenneen kumppanin synnyttämää jälkeläistä; Wallace ei näytä ymmärtävän, miksi Deckard pyrkii salaamaan lapsensa olinpaikan niin itsepintaisesti. Tähän Wallace vastaa kuitenkin: ”Oh, I have millions.” (BR2, 2:13:40.) Wallace näyttääkin toimivan *Blade Runner* -maailmassa hieman nukketaitelijan tavoin: jokainen orjatyöhön tarkoitettu replikantti on tuossa maailmassa yhtiön kudelma, joka myös tarkoittaa, että Wallacella on ollut mahdollisuus asettaa reunaehdot lukuisten K:n kaltaisten olentojen todellisuuskokemukselle. Sikäli kun vuoden 2049 maailma on elokuvassa jo *posthumanistinen* eli *ihmisen jälkeinen*, Wallacen yhteiskunnallinen valta on tällaisissa olosuhteissa pelkästään nousujohteinen.

Wallacella on omat syynsä havitella käsiinsä replikantin jälkeläistä. Jälkeläisen kautta hän uskoo saavansa reseptin biologisesti hedelmöittyvien ja synnyttämään kykenevien replikanttien rakentamiseen, sillä keinotekoiset orjatyöläisten tehtailun menetelmät eivät enää yksinään näytä riittävän vastaamaan maailmassa kasvaneeseen työläisten kysyntään. ”Every leap of civilization was built on the back of a disposable workforce”, Wallace kuvailee orjatyötä sivilisaation kehityksen kulmakivenä, jota on nyt kasvatettava muutenkin kuin vain keinotekoisena linjastotyönä: ”But I can only make so many.” (BR2, 40:55.) Replikanttien kapina-armeija ei kuitenkaan suostu tämän jälkeläisen hyödyntämiseen totalitarismin ja sorron ekspansiona, vaan he näkevät jälkeläisen päinvastoin messiaanisenä mahdollisuutena kaltaistensa olentojen emansipaatioon. Komisario Joshin kaltaiset viranomaiset näyttävät myös huomaavan replikantin jälkeläisessä tuon emansipaation ainekset, mistä syystä he pyrkivät pitämään tietoa tästä salattuna mahdollisimman pitkään. Kuten Joshi kuvaa, *Blade Runner* -maailma onkin rakentunut epäinhimillisen ja inhimillisen väliselle binaariselle erottelulle, jonka rikkoutumista auktoriteetit pelkäävät: ”The world is built on a wall that separates kind. Tell either side there's no wall, you've bought a war.” (BR2, 26:55.) Uudenlaista replikanttimaailmaa suunnitteleva Niander Wallace näyttää puolestaan näkevän tämän binaarisen erottelun kuitenkin uudelleenkonstruoitavana siten, miten kulloinkin on tarpeellista, mikä puolestaan ilmentää koko erottelun olevan perustavanlaatuisesti keinotekoinen. Wallace ei ole Joshin tavoin kiinnostunut epäinhimillisen ja inhimillisen erottelusta tai sen painottamisesta yhteiskunnan hierarkiassa, vaan näyttää pyrkivän totalitarismiin määrittelemällä tuon hierarkian tavoilla, joiden kautta hänen käsissään olisi lopulta kaikkein suurin yhteiskunnallinen valta. Mikäli replikanttien määrä kasvaisi suhteessa tavallisiin ihmisiin, samalla laajentuisi myös Wallace Corporationin diktatuuri.

Tällä tavoin binaarisen vastakkainasettelun logiikka *Blade Runner* -maailman valta-asetelmien takana osoittautuu pohjimmiltaan poliittiseksi ja arvottavaksi. Poliittinen suunnitelmallisuus luonnehtii yhtä lailla myös ajan kokemuksen ennakkoehtoja, jotka K:n kaltaisille olennoille on asetettu tällaisten valta-asetelmien vallitessa. Selkein elokuvassa ilmenevä keino kokemuksen manipulointiin, sen ohjaamiseen ja rajaamiseen ovat ennalta-asetetut muisti-implantit: K:n hahmo pyrkii kerronnallistamisen kautta jäsentämään aikaa ja elämäänsä, mutta muistisiirrännäisten seurauksena tässä prosessissa vaikuttaa väistämättä tietynlainen etukäteen määriteltä perusta eli tietyin motiivein määritellyt a priori reunaehdot, jotka ovat olemassa hahmon tiedostamatta jo ennen tämän kokemusta ja havaintoa. Pohjimmiltaan tässä a priorissa on kyse siitä, minkälaisia yhteiskunnallisia toimijoita replikanteista pyritään rakentamaan. Wallace Corporation modifioi replikanttien muistoja tietynlaisiksi riippuen tarkoituksperästä, jota varten replikantti valmistetaan. Wallacen oikea käsi, teoksessa antagonistina toimiva replikantti Luv, mainitseekin eräälle yhtiön asiakkaalle juuri tarkoituksperän olevan tärkeä yksityiskohta replikanttien konstruoinnissa: esimerkiksi kaivostyöläisiksi tarkoitettujen yksilöiden rakentaminen älykkäiksi tai kiintyviksi olisi Luv'n mukaan vain ”rahan hukkaa” (BR2, 29:30). Ammatti, johon replikantit tulevat asettumaan, tavallaan siis ehdollistaa heidän suhteensa todellisuuteen; heille asetettu työtehtävä tulee toisin sanoen määrittämään sen, minkälaiset reunaehdot heidän todellisuuskokemukselle esimerkiksi muisti-implanttien keinoin annetaan.

K:n hahmon kohdalla tämä a priori paljastuu ainakin jossain määrin eroavan tarkoituksperältään replikanteille tavallisesti asennetusta muistista, jonka intentio liittyy inhimillistämiseen. Ainakin yhden K:lle asetetun muiston – sen, jonka ympärille elokuvan juoni sekä päähahmon kerronnallistamisen pyrkimykset pääasiallisesti keskittyvät – intentioksi paljastuu Wallace Corporationin tarkoituksperien sijaan kapinallisten replikanttien pyrkimys käyttää K:ta harhauttavana syöttinä suojellakseen todellista jälkeläistä. Tämä etukäteen asennettu muisto toimii kuitenkin K:n kokemuksessa yhtä lailla eräänlaisena kerronnallistavan intention sisältämänä ennakkoasetuksena, jota vasten K:n havainnot väistämättä reflektoituvat; tämä reflektoinnin tapa vain riippuu kulloinkin siitä, missä määrin K katsoo muistot osaksi omaa autobiografista aikaansa ja minkälaisia merkitysyhteyksiä tämä on motivoitunut tulkitsemaan havainnoistaan suhteessa kyseiseen muistoon. Kaikenlainen tarinamaailmassa ilmenevä muistin manipulointi näyttää siis liittyvän aina jollakin tavalla poliittisiin ideologioihin tai pyrkimyksiin, joko Wallace Corporationin tai tätä vastaan taistelevan replikanttiarmeijan sellaisiin.

Replikanttien kokemuksessa vaikuttavia, etukäteen asetettuja tietoisuuden reunaehdota on perusteltua verrata Michel Foucaultin (2002, 142–143) muistamisen yhteydessä käyttämään käsitteeseen *historiallisesta a priorista*, sillä Foucault mieltää sen juuri tietynlaisena ajassa toimivien subjektien tiedostamattomana, joskin heidän toimintaansa ehdollistavana tekijänä. Tällä tarkoitetaan

toisin sanoen historiallisesti muodostuvaa, kokemuksiamme etukäteen jäsentävää diskurssien – totena esitettävien lausumien – kenttää, jossa määrittyy, millaisia merkityksiä lausumat saavat. Tämä diskursiivinen käytäntö, jolla Foucault (mt. 131, 143) viittaa ajallisesti ja paikallisesti muodostuviin ”anonyymeihin, historiallisiin sääntöihin”, siis rajaa ja luonnehtii, miten erilaisista ilmiöistä on kulloinkin mahdollista puhua.²² Tällä Foucault osoittaa käytännössä tietomme ja toimintamme perustan määrittyvän historiallisesti, ja sellaisena sen voivan myös muuttua ja määrittyä uudelleen esimerkiksi poliittisten valtasuhteiden mukaan (mt. 49–50). Mikäli vallan ja muistamisen suhdetta *Blade Runner* –maailmassa tarkastelee Foucaultin käsitteen kautta, kyse näyttää olevan siitä, mitä menneisyydestä on sopivaa muistaa ja mitä *kenenkin* on sopivaa muistaa. Replikanteille tuota kokemusta määrittävää diskursiivista kenttää on nimittäin rakennettu ennalta hyvin konkreettisella ja äärimmäisellä tavalla – keinotekoisilla, visuaalisilla muistikuvilla – ja sen on rakentanut aina jokin tietyn poliittisin tarkoitusperin motivoitunut taho.

Sikäli kun Wallace Corporation tuottaa muisti-implanteillaan juuri tietynlaista diskursiivista kenttää vastaavia ideaaleja ja visuaalisia representaatioita, tässä kohtaa muisti-implanttien agendassa voi katsoa korostuvan myös tietynlaiset kulttuurisen muistin rakenteet. Kulttuurinen muisti ja muistaminen sisältävät nimittäin idean jostakin jaetusta kokemuksen perustasta, tietynlaisesta ymmärryksestä ja suunnasta, jota kohti jokaisessa kulttuurissa kollektiivisesti orientoitutaan (Brockmeier 2002, 18). Tällainen jotakin jaettua ymmärrystä kohti orientoituminen vuorostaan tuo edelleen mieleen suuret kertomukset, joita Lyotard (1984, xxiv) nimeää myös sosiaalisiksi tai yhteiskunnallisiksi ”sidoksiksi”, joiden kautta kaikki tieto tulee arvioituksi. Kohdeteoksen maailmassa muistamisen rakenteet korostuvat äärimmäisyyteen asti, sillä eräänlaista kulttuurista muistia rakennetaan tietoisesti ja mekaanisesti yhteiskunnassa sorretulle ryhmälle. Yhdenlaista hegemonista eli valta-asemassa olevaa kulttuurista muistia siis hyödynnetään institutionaalisesti tuon yhteiskunnan metanarratiivin tukena. Nämä muistamisen imperatiiviset rakenteet koskevat etenkin replikantteja, jotka rakennetaan vastaamaan tietystä määrin yhteiskunnallista ideaalia ihmisyydestä. *Blade Runner* -maailmassa kyse on siis inhimillisen ja epäinhimillisen vastakkainasettelun lisäksi syvemmin siitä, minkälainen käsitys ihmisyydestä kyseisessä yhteiskunnassa *normalisoidaan* ja keihin tuo normalisointi kohdennetaan. Muistia ensimmäisessä *Blade Runner* -elokuvassa (1982) tutkinut Brian Carr (1998, 133, 146) kuvaakin muistin manipuloinnin olevan tällaisessa tarinamaailmassa eräänlainen ”normalisoinnin projekti”, jossa ”yksityisestä muistista tulee kollektiivista” silloin, kun yhteiskunnan valtarakenteet alkavat määrittää sitä.

²² Myös Immanuel Kant (ks. Kant 1785, *Grundlegung zur Metaphysik der Sitten*) eritteli paradigmassaan käsitettä *a priori* tiedosta eli tiedosta ennen kokemusta. Myös Kantin mukaan jäsenämme tietoa *a priori* tietynlaisten järjen kategorioiden kautta. Kantille tällainen järjen *a priori* ei kuitenkaan ole Foucaultin käsitteen tavoin historiallinen eli muuttuva.

Tällaisena normalisoinnin projektina muisti toimii kuitenkin jatko-osassa nyt ristiriitaisesti, kuten K:n hahmon kohdalla voi huomata (ks. luku 2.2). Se on keino jalostaa replikanteista yhteiskuntaan sopeutuvia yksilöitä, vaikka kyseisessä yhteiskunnassa pyritään samalla jatkuvasti painottamaan replikanttien eroavuutta ihmisistä. Viime kädessä replikantit ovat nimittäin aina yhteiskunnasta eristetty toinen, kuten K:n mielentilaa testaavissa lähtötasokokeissa toistamiseen tuodaan esille: ”Do you like being separated from other people?” (BR2, 1:23:00.) Tässä mielessä replikanttien aseman tarinamaailmassa voi rinnastaa myös vastaavanlaisen ristiriidan sisältävään käsitteeseen *mallivähemmistö* (*model minority*).

Kulttuurintutkija Jane Park (2010, 42) liittää mallivähemmistön käsitteen etenkin stereotypioihin, joita valkoinen amerikkalainen kantaväestö on kohdistanut itäaasialaisiin maahanmuuttajiin Yhdysvalloissa. Tähän 1980-luvulla kehkeytyneeseen stereotyyppiseen ajatteluun kiteytyy ajatus vähemmistöstä, joka sulautuu näennäisen täydellisesti yhteiskuntaan ja käyttäytyy sen arvojen mukaan, mutta joka on kuitenkin tuossa yhteiskunnassa aina korostetusti vieras ja toinen. Kyse on ikään kuin suurimmasta mahdollisesta sulautumiskyvystä kansalliseen enemmistöön, jota vähemmistön tulisi tämän ajattelutavan mukaan tavoitella. Tällainen inklusiivisuus on kuitenkin saavutettavissa vain rajallisesti, sillä sen saavuttaakseen vähemmistön edustajan on kiellettävä oma etninen taustansa ja asetettava valtaväestön normiin esimerkiksi myös muita etnisiä vähemmistöryhmiä vastaan. Tässä mielessä mallivähemmistön käsite onkin poliittisesti latautunut ja ongelmallinen: siinä missä mallivähemmistöön liittyy yhtäältä idea ihannekansalaisesta, se johtaa kuitenkin lopulta kyseisen vähemmistöryhmän rodulliseen segregatioon. (Park 2010, 48.)

Rinnastus mallivähemmistön käsitteeseen ja sen seurauksiin tosimaailmassa havainnollistaakin pätevästi replikanttien ristiriitaista asemaa teoksen maailmassa. Kiinnostavaa on, että mallivähemmistön käsite on tulkittavissa tarinamaailmasta ainakin kahdella tasolla. Kuten Park (2010, 51–81) kuvaa jo analyysissään edeltävästä *Blade Runner* -elokuvasta (1982), tuo stereotypia näkyy ensinnäkin maailman visuaalisissa itäaasialaisissa elementeissä, jotka ovat poliittisesti latautuneita implikoidessaan kylmän sodan aikaisia uhkakuvia Yhdysvalloissa. Edeltävässä elokuvassa nämä uhkakuvat kohdistuvat etenkin valkoisen amerikkalaisen kantaväestön näkökulmasta konkreettiseen vieraaseen ja toiseen – tässä tapauksessa aasialaisiin kulttuureihin (Kaganovsky 2014, 30–32). *Blade Runner 2049*:ssä käsite näyttäytyy toiseksi nyt myös ihmisen ja epäihmisen välisessä jännitteessä, jossa replikantti on tuo toinen. Kuten tosimaailman esimerkissä mallivähemmistöstä (Park 2010, 50), myös elokuvan tarinamaailmassa replikanttien mahdollisuus tulla ”ihmismäiseksi” – toisin sanoen heidän kykynsä imitoida kantaväestöä, johon tässä tapauksessa näyttävät lukeutuvan niin sanotut tavalliset ihmiset – vaikuttaa olevan juuri se, mikä tekee heistä tuossa yhteiskunnassa alituisesti ”epäihmisiä”. Ihmisen ja epäihmisen välinen hierarkia, jota

tarinamaailman valtarakenteet ylläpitävät, näyttäytyykin synteettisenä ja epäjohdonmukaisena myös tämän vertauksen kannalta.

Siinä missä replikantit on alistettu kollektiiviseen ”normalisoinnin projektiin”, jossa muistin kontrollointi on tärkein vallankäytön väline (Carr 1998, 133), seuraavaksi voi kohdistaa huomion teoksen tapaan hyödyntää kulttuurista ja kollektiivista muistia myös katsojan tasolla. *Blade Runner 2049*:n lainatessa elementtejä edeltävän elokuvan tulevaisuusvisiosta sitä voikin pohtia kulttuurisen muistin uudelleentuotoksena: kulttuurinen muisti on nimittäin aina valintoja siitä, mitä kulloinkin halutaan muistaa ja mitä ei (Brockmeier 2002, 22), ja elementit, jotka jatko-osa tuo edeltävän elokuvan tarinamaailmasta omaansa, ovat myös valintoja siitä, mitä tuon maailman fiktiivisestä menneisyydestä halutaan nyt esittää uudelleen. Ne ovat valintoja siitä, millä tavoin tuota fiktiivistä menneisyyttä käytetään uuden kertomuksen ehdoin; *Blade Runner 2049*:n maailma rakentuukin sovittamalla retroaktiivisesti edeltävän elokuvan kuvaamaa maailmaa osaksi uutta tulevaisuuskuvaa, joka ei ole vielä aktualisoitunut nykykatsojan näkökulmasta. Mutta mikäli teos itsessään tuottaa kulttuurista muistia, millainen tämä kulttuurisen muistin uudelleenesitys on? Jamesonin (1991, 284) käsitettä soveltaen: millaista ”historisuutta” *Blade Runner 2049* toisin sanoen ilmentää retroaktiivisella uudelleenkuvauksellaan tulevaisuudesta?

Katsojan tasolla tapahtuvaa muistin manipulaatiota voi tarkastella selkeimmin vertaamalla elokuvaa edeltäjiinsä etenkin sen suhteen, miten 1980-luvulla luonnehdittu tarinamaailman tematiikka on muuttunut tuon maailman tullessa nyt sovitetuksi jatko-osan kertomukseen. Yksi edeltävän *Blade Runner* -elokuvan (1982) ilmeisimmistä teemoista on vieraantuminen, jonka on tulkittu kytkeytyvän tuolloin amerikkalaista ajatusmaailmaa luonnehtiviin kylmän sodan uhkakuviiin teoksen aikalaism kontekstissa (Kaganovsky 2014, 29). Vielä 1980-luvulle ajoittuneen kylmän sodan retoriikkaan kuuluivat identiteetin ja ulkopuolisuuden kysymykset, ja *Blade Runner* (1982) asettuu omaan aikalaiskuvaansa melko selkeästi ”me ja he”- sekä ”minä ja toinen” -diskurssillaan. Tämä vieraantumisen diskurssi manifestoituu elokuvassa sekä replikanttien ja ihmisten välille että päähahmon ja vieraana näyttäytyvän ympäristön välille (Park 2010, 53; Kaganovsky 2014, 30–32). Tarkastelenkin seuraavaksi tässä tematiikassa ilmeviä muutoksia tarinamaailman siirtyessä edellisen elokuvan kontekstista nyt jatko-osan kuvaamaksi, ja havainnollistan niiden kautta jatko-osaa yhdenlaisena kulttuurisen muistin uudelleentuotoksena.

Blade Runnerin päähahmo Rick Deckard operoi yhteiskunnassa, jossa puhuttuja kieliä ja kirjoitettuja kirjoitusmerkkejä hän ei vaikuta ymmärtävän ja jossa hän ei myöskään usein itse tule ymmärretyksi. Fiktiivisenä vuonna 2019, johon elokuva sijoittuu, kommunikaatio on Deckardille kamppailua pelkästään tämän asioidessa ruokakojulla. Deckard myös tarvitsee tulkin ymmärtääkseen, mitä on tapahtumassa tullessaan poliisin pidättämäksi (*Blade Runner* [1982], 8:40). Vieraat kielet näyttävät tekevän Deckardista omassa yhteiskunnassaan ulkopuolisen, mikä korostuu edelleen

ympäröivän miljöön visuaalisten, toisiin kulttuureihin viittaavien elementtien kautta. ”Kieli on koti”, kuten Martin Heidegger (1998, 239) kuvaa; kieli on ajattelun väline, ja ”ne, jotka ajattelevat ja luovat sanoilla”, ovat tuon kodin ”vartijoita”. Heideggerin (mt. 239, 242–243) sanoissa piilee idea kielestä identiteetin määrittäjänä sekä yhteisöjen kommunikaation mahdollistajana. Tästä näkökulmasta kommunikaation haastavuus ja kommunikatiivisten tapojen vieraus jopa institutionaalisella tasolla (esim. kykenemättömyys kommunikaatioon poliisin kanssa) asettaa Deckardin lähtökohtaisesti omasta yhteisöstään vieraaksi toiseksi. Vailla kielitaitoa ja kommunikaation kykyjä Deckard on yhteiskunnassaan ikään kuin vertauskuvallisesti koditon; huolimatta elokuvan joissakin versioissa avoimeksi jäävästä kysymyksestä siitä, onko Deckard itse replikantti vai ei, tämä ei näytä pääsevän tuon kielen kautta määrittyvän kodin ”vartijaksi”. *Blade Runner 2049*:ssä vieraantuminen on edelleen läsnä, mutta se ilmenee nyt eri tavalla.

Toisin kuin *Blade Runnerin* Deckard, *Blade Runner 2049*:n päähenkilö K kommunikoi puolestaan haasteita eri kielisten ihmisten kanssa monikielisessä maailmassa. Kun K kysyy löytämänsä puuhevosien alkuperästä eräältä asiantuntevalta kauppiaalta, hahmojen käymä dialogi kuvataan luontevaksi, vaikka he puhuvat toisilleen eri kielillä (BR2, 1:34:15). Ruokakojulla asioidessaan K:lla on myös valittavana eri kulttuureista peräisin olevia ja eri kielillä nimettyjä annoksia, mutta tällä ei kuitenkaan näytä olevan Deckardin tavoin vaikeuksia kommunikoida haluamaansa tässäkään kohtaa; oikeastaan hänen ei tarvitse kommunikoida suoraan ollenkaan, sillä ruoka on nyt mahdollista tilata vain napin painalluksella (BR2, 43:00; Kuva 5). Vuoden 2049 Los Angelesissa ihmiset näyttävät monikielisyydestä ja -kulttuurisuudesta huolimatta kykenevän sujuvaan kommunikaatioon keskenään, mikäli sille on tarve, ja ihmisten keskeinen kommunikaatio ei näytä olevan enää edes välttämätöntä. Minkäänlaista kielimuuria ei näytä enää olevan, ja siten ei myöskään vieraantumisen jännitettä, joka luonnehti vahvasti edeltävän elokuvan heijastelemaa aikalaiskuva. Sen sijaan merkittävää on, ettei tämä kaiken tuttuus ja kommunikaation helppous kuitenkaan viime kädessä auta päähahmoa integroitumaan omaan ympäristöönsä.



Kuva 5. Ruokakojulla K valitsee ateriansa vaikeuksista monikielisistä vaihtoehdoista (BR2, 43:16).

Siinä missä identiteetti ja todellisuus tulevat käsitettäväksi kielen kautta, tässä kohtaa huomion voikin siirtää hetkeksi teoksessa käytettyihin kielellisiin metaforiin. Mainitsin metaforisuuden jo käsitellessäni näkemisen teemaa teoksessa (ks. luku 3.2). Elokuvan dialogeissa korostetaan usein visuaalisuuteen ja näkemiseen liittyviä metaforia: muistoja rakentava Ana Stelline korostaa ”kuvittelun taitoja” aidoilta tuntuvien muistojen rakentamisessa (”Got very good at imagining”, BR2, 1:18:00); kapinallinen replikantti Sapper Morton vuorostaan puhuu ”ihmeen näkemisestä” liittyen ajatukseen replikanttien emansipaatiosta (BR2, 9:00); ja poliisikomisario Joshi kuvaa replikantin jälkeläistä ilmiöksi, joka on kuin ”aamunkoiton näkeminen” (BR2, 50:45). En tarkastele kielellisyyttä sinänsä elokuvan pääasiallisena teemana, mutta katson sen tukevan osaltaan juuri näkemisen ja visuaalisuuden tematiikkaa. Näkeminen vaikuttaakin ilmentävän vertauskuvallisesti kykyä löytää jonkinlainen merkityksellisyys omassa elämässä; K:n kaltaisille replikanteille näkeminen onkin tällä tavoin väylä emansipaatioon. Koska elokuvan tematiikka rakentuu näin ollen osittain metaforisesti ja kielen kautta, tässä kohtaa on perusteltua mainita myös yhteys kielen ja ajan määrittämisen välillä.

Siinä missä Heidegger (1998, 239) kuvaa kieltä ”kodin” ja sitä kautta myös identiteetin määrittäjänä, *Blade Runner 2049*:ssä puolestaan K:n kielitaito ei näytä auttavan tätä oman identiteetin rakentamisessa eikä myöskään asettumisessa osaksi ympäröivää yhteiskuntaa. Kommunikaation vaivattomuudesta huolimatta K näyttää nimittäin kokevan itsensä inhimillistä alempiarvoisena olentona ja siten aina ulkopuolisena, mistä häntä jatkuvasti myös muistutetaan: työpaikalla K:n kollega sylkee tämän päälle (BR2, 14:00), ja kotiin saapuessaan hänen oveensa on maalattu suurin kirjaimin sana ”skinner”, ”nahka” (BR2, 16:05). Tarinamailmassa kenties vielä aidoiksi käsitettävät ihmiset näyttävätkin tekevän selväksi sen, että replikantit eivät ole verrattavissa todellisiin ihmisiin. K ei siis kykene irtautumaan yhteiskunnan toiseuttavasta suuresta narratiivista, eikä integroitumaan

sosiaaliseen ympäristöönsä edes kommunikaation avulla. Tästä syntyykin tunne, ettei kielellä ei näytä enää olevan merkitystä oman identiteetin sekä ympäristön hahmottamisen välineenä; ja mikäli kieli ei merkkää mitään itsen tai ympäristön tunnistamisessa, silloin kenties myös sosiaalisesti ja kielellisesti konstruoidut ajan määreet näyttävät menettävän merkityksensä. ”Let’s say it’s out anniversary”, K määrittelee ajan melko mielivaltaisesti kohtauksessa, jossa tämä antaa lahjan kumppanilleen Joiille sanojensa mukaan vuosipäivän johdosta. ”Is it?” Joi kysyy epäillen, johon K vuorostaan vastaa: ”No, but let’s just say that it is.” Jos todellisuus hahmottuu kielen kautta, ja jos se kielellisistä kyvyistä *huolimatta* jää tunnistamattomaksi, tällöin kenties ajan kielelliset ilmaisutkin voivat olla enää vain mielivaltaisia.

Blade Runner 2049:n kuvaamassa vieraantumisessa huomionarvoista on, ettei K näytä kykenevän integroitumaan ympäröivään yhteiskuntaan, vaikka tuo yhteiskunta on jo luonteeltaan jos ei täysin posthumanistinen, niin ainakin jo pitkälti post-*autenttinen*. Edellä mainittu kohta, jossa K käy sujuvan kaksikielisen keskustelun kauppiaan kanssa havainnollistaakin, miten ihmeellistä ja arvokasta kaikki aito tuossa maailmassa on. Kohtauksessa kauppias on ihmeissään oikeasta puusta kaiverretusta puuhevosesta: ”Real wood. You’re rich, my friend.”²³ Puuhevosesta inspiroituneena kauppias yrittää myydä K:lle ”oikeaksi” kutsumaansa hevosta, mutta tarkoittaakin tällä sellaista, minkä Wallace Corporation voisi valmistaa: ”You want a real horse? I can get you one. Like Wallace stuff.” (BR2, 1:34:15.) Elokuvan maailmassa ’oikean’, ’todellisen’ ja ’aidon’ merkitykset vaikuttavatkin nyt olevan ymmärrettävissä usealla tavalla: aito ei aina merkitse ei-keinotekoisia, eikä tuon maailman diskurssissa keinotekoinen välttämättä tarkoita epäaitoa. Kenties kukaan ei voi enää määrittää, mikä kyseisten sanojen sanakirjamerkitys on, sillä post-*autenttisen* yhteiskunnassa tällainen diskurssi vaikuttaa olevan parhaillaan muutoksen alla. *Blade Runner 2049* näyttää erilaisten kielten ja kulttuurien *sekä* erilaisten epäautenttisten elämänmuotojen siis sekoittuneen Los Angelesin sulatusuunissa, mutta tästä yhteiselosta huolimatta K:n kokemus ilmentää yksilöiden olevan lopulta eristäytyneitä sekä yhteiskunnasta että toisistaan.

Elokuvan kaupunkimiljöön suurissa mainostauluissa esiintyy hologrammikuva naisesta nimeltä Joi, jota mainostetaan kenelle tahansa, joka kaipaa itselleen kumppania. Joi on ”kaikki, mitä haluat kuulla ja nähdä”, kuten mainoksen teksti kuvaa. K:n silmäillessä mainosta elokuvan loppupuolen kohtauksessa tämän yksinäinen siluetti ja pimeä kaupunkimaisema näyttäytyvät kontrastissa mainoksen kirkkautta ja värikkyyttä vasten. Mainoksen Joi sanoo K:n näyttävän yksinäiseltä: ”You look lonely, I can fix that.” (BR2, 2:17:00; Kuva 6.) Kumppanuus – tietynlainen *yhteys* – onkin tuossa amerikkalaisessa yhteiskunnassa vuonna 2049 jotakin, jonka toisistaan eristäytyneet yksilöt voivat ostaa itselleen. Sen autenttisuudella tai epäautenttisuudella ei viime

²³ Kohtauksessa kauppiaan puhuma kieli on elokuvan englanninkielisessä versiossa tekstitetty englanniksi.

kädessä näytä olevan juurikaan väliä, sillä autenttista yhteyttä on lähes mahdoton saavuttaa. 'Aitous' näyttäytyykin *Blade Runner* -maailmassa merkitykseltään häilyvältä ja katoavalta, ja kenties juuri siksi siinä vallitseekin toisaalta mentaliteetti, jossa sitä niin kovasti havitellaan; aitoudesta on oikeastaan jo tullut jotakin saavuttamatonta. Tekoälyllinen Joi näyttäytyykin K:lle riittävän aitona kumppanina näissä olosuhteissa: "You are real to me", K sanookin aikaisemmin omalle versiolleen Joi-hologrammista, joka seuraa K:ta tämän tehtävissä elokuvan aikana (BR2, 1:26:43). Lopuksi K ei kuitenkaan onnistu pelastamaan kumppaniaan, joka tuhoutuu tapahtumien tiimellyksessä. K onkin elokuvan lopussa ja tuon mainoksen kohdatessaan tuomittu yksinäisyyteen – ainakin siihen saakka, kunnes uusi keinoäly taas "korjaa" asian, kuten mainos tarjoaa.



Kuva 6. Mainos Joista, jota vasten K:n siluetti näyttäytyy kontrastissa (BR2, 2:17:54).

Näillä tavoin *Blade Runner 2049* tuo edeltävän elokuvan tarinamaailman temaattiset elementit retroaktiivisesti sovitetuksi omaan ajankuvaansa. Samalla nuo jo aikaisemmin poliittisesti latautuneet eli vieraantumiseen liittyvät ja kylmän sodan uhkakuviin kytkeytyneet elementit saavat uudenlaisen merkityksen, vaikka monet niistä esiintyvätkin teoksen miljöössä edelleen visuaalisesti melko samankaltaisina. Siinä missä *Blade Runneria* (1982) on retrospektiivisesti luettu oman aikansa aikalaisteoksena (Park 2010, 51–81; Kaganovsky 2014, 32), *Blade Runner 2049*:n tapaa heijastaa omaa aikaansa voi nyt havainnollistaa selkeimmin rinnastaen sen edeltäjänsä. Kun edeltävä elokuva heijastelee kylmän sodan aikaisia vieraantumisen tunnelmia, jatko-osa vuorostaan näyttää tuovan nyt ilmi nykyhetkisyyttä, jossa olemme edenneet vaiheeseen, missä kommunikaatiolla ei ole enää rajoja tai haasteita. Tässä ajankuvassa ihmiset eivät kuitenkaan näytä kykenevän aitoon ja merkitsevään kontaktiin toistensa kanssa tai integroitumaan osaksi yhteiskuntaa; yhteiskunta toimiikin jo ilman aitoa, inhimillistä kohtaamista, sillä monet jokapäiväiset asiat – hieman kuin K:n asiointi ruokakojulla (BR2, 43:00; Kuva 5) – ovat jo automatisoituja. 'Aidon' määritelmä näyttääkin jäävän elokuvassa

tematisoituvaksi kysymykseksi. Mikä lopulta edes on aitoa, oikeaa tai todellista tällaisessa ihmisen jälkeisessä diskurssissa?

Jos *Blade Runner 2049*:ää tarkastelee edeltäjänsä tavoin oman aikansa ajankuvana, se vaikuttaa peilaavan ajankohtaisia olosuhteita, joissa teknologia tarjoaa lähes kenelle tahansa modernissa sivilisaatiossa elävälle ihmiselle mahdollisuuden geologiset, kulttuuriset ja kielelliset rajat ylittävään kommunikaatioon. Tällaisen kommunikaation mahdollistuminen ei silti kuitenkaan ole johtanut ihmisten keskeisen tai yhteiskunnallisen vieraantumisen päättymiseen. Vieraantumisen muodot, jota 1980-luvulla julkaistu *Blade Runner* ilmentää, ovat ainoastaan muuttuneet ajan kulun yhteydessä toisenlaisiksi. Kenties globaalin ja rajattoman kommunikaation tai *yhteyden* mahdollistavalla teknologialla on ollutkin lopulta päinvastainen vaikutus: pystymme yhdistymään ihmisiin toisella puolella maailmaa jopa poistumatta kotoamme, mutta onko tämä monen eri ajan ja paikan yhtäaikaisuus osana jokapäiväistä elämää toisaalta jopa aiheuttanut tilanteen, jossa ihmiset vieraantuvat aidoista kohtaamisista?

Kuten Gumbrecht (2014, xiii) luonnehtii, teknologinen kehitys – etenkin teknologiset muistamisen ja arkistoinnin keinot – ovat tehneet nykyhetkisestä läsnäolosta laajentuneen ja identiteetiltään häilyvän. Tämä kenties luonnehtii myös nykyihmisen käyttäytymistä tässä laajentuneessa nykyhetkessä. Jos eri kulttuurit ja geopolittiset ajat ovat entistä häilyvämpiä ja yhtenäistyneempiä globalisoituneessa nykymaailmassa, miten sitten määrittelemme itsemme? Kuten Heideggerin (1998, 239) ajatus kielestä ”kotina” näyttää ilmaisevan: jos emme pysty määrittelemään itseämme, emme myöskään voi määritellä naapuriamme. Tällöin kaikki jäävät meille tuntemattomiksi. Voiko tällöin mitään aitoa, todellista kohtaamista ja *yhteyttä* enää edes saavuttaa, vai jääkö yhteyden saaminen nykyihmisellekin vain mahdottomalta tuntuvaksi toiveeksi, kuten K:n kaltaisille olennoille? Kuten K:n ja keinoälyllisen Join – kahden tarinamaailmassa epäaidoksi kategorisoidun elämänmuodon – välinen kumppanuus myös ilmentää, *Blade Runner 2049*:n maailmassa näyttää olevan jäljellä enää vain aitoja kohtaamisia epäaitojen asioiden välillä. Verrattuna edeltävään elokuvaan tässä aikalaiskuvassa uhka ja pelko ovatkin siis vaihtuneet toisesta ja vieraasta – esimerkiksi kylmän sodan aikaisesta Neuvostoliitosta ja Aasiasta – nyt sisäänpäin, ensiksi kohti itseyttä ja omaa identiteettiä ja vasta sen kautta kohti ympäristöä. Vieraantuminen ei ole enää vieraantumista selkeästi havaittavissa olevasta konkreettisesta toisesta, vaan siitä, kuka tai mikä itse olemme; se on vieraantumista siitä, mikä vallitsevassa hegemoniassa on normalisoitu käsitys ihmisestä, aidosta ja todellisesta.

Tämä tulkinta on yksi tapa luonnehtia sitä, millä tavoin *Blade Runner 2049* heijastelee omaa aikaansa ja etenkin nykypäivän *aikalaista* ajan kokemusta. Kulttuurintutkija Jacob Lund (2017,

2–3) viittaa J. T. Fraseriin²⁴ ja Peter Osborneen²⁵ kuvatessaan aikalaisuudessa olevan kyse muutoksista sellaisissa ”uskomusten muodostelmissa”, joita liitämme menneisyyteen, nykyisyyteen ja tulevaisuuteen. Aikalaisuus on jotakin, jossa nuo uskomusmallit kokoutuvat yhteen eräänlaiseksi ajallisuuden ”eläväksi yhtenäisyydeksi” (mt.). Näitä muutoksia *Blade Runner* -elokuvien kaksikko ilmentää varsin konkreettisesti toisiinsa peilattuna, ja juuri tämän rinnastuksen avulla jatko-osan ilmentämiä aikaan liittyviä uskomusten muodostelmia onkin mahdollista analysoida. Lundin (mt.) mukaan tällaiset uskomusten muodostelmat luovat kulloinkin nykyhetkistä aikalaisuutta eli sitä, mikä luonnehtii aikaamme juuri nykyhetkessä, jossa elämme.

Aikalaisuuden hahmottaminen ei ole yksinkertainen tehtävä, sillä itse aikalaisena eläminen tavallaan jo sokeuttaa tarkastelijan siltä, mikä luonnehtii juuri kyseistä, tuolla hetkellä läsnä olevaa aikaa. Aikalaisuuden piirteitä hahmottaaksemme meidän tuleekin pyrkiä omasta ajastamme siis tavallaan yhtä aikaa myös irrallisiksi ja ulkopuolisiksi (Agamben 2009, 48). Siksi pystymmekin usein kuvaamaan jonkin ajan luonnetta vasta jälkeenpäin ollessamme kyseiselle ajalle niin sanotusti ei-aikalaisia, kuten viittaamani analyysit ensimmäisestä *Blade Runner* -elokuvasta (1982) osaltaan osoittavat (Park 2010, Kaganovsky 2014, Cruz 2014). ”Time has not yet produced a ’timely man’”, Jacques Rancière (2014, 10) siteeraakin Ralph Waldo Emersonia²⁶ hahmotellessaan nykyaikaisuuden tai moderniuden ”diagnoosia”. Toisin sanoen aika ei ole aikalainen itsensä kanssa; elämän muoto ei ole vielä löytänyt omaa henkeään tai omaa sisintä olemustaan (mt.). Elokuvien ajalliset kytkökset tarjoavat kuitenkin tämän analyysin kohdalla tarttumapinnan aikalaisdiagnoosin hahmotteluun myös tuoreen jatko-osan kohdalla, sillä juuri elokuvien teemojen ja niitä luovien elementtien rinnastuksen kautta on tulkittavissa, miten myös *Blade Runner 2049* on oman aikansa ajankuva.

Elokuvien rinnastuksen kautta on mahdollista viimein päästä käsiksi myös siihen, millä tavoin erilaiset merkitykset muuttuvat myös kulttuurisessa muistissa *Blade Runner 2049*:n kaltaisten uudelleentuotosten kautta. Kulttuurinen muisti on nimittäin aina dynaamista ja muuttuvaa (Brockmeier 2002, 32) samoin kuin Foucaultin (2002, 142–143) havainnollistama, diskursiivisia käytäntöjä kulloinkin säätelevä historiallinen a priori. Tulkitsemme jatko-osan esittämiä tarinamaailman elementtejä juuri oman aikamme kulttuurisesta tulkinnan kehyksestä (Herman 2009, 8), ja tässä tapauksessa nykyaikaa luonnehtiva diskurssien kenttä on erilainen kuin mitä se oli edeltävän elokuvan julkaisuaikaan. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että 1980-luvun diskurssien kenttä olisi täysin kadonnut jatko-osan taustalta; tätä vastoin se näyttää olevan edelleen olennainen osa tulkinnan kontekstia sekä katsojalle rakentuvaa kulttuurista muistia. Mutta minkälaista kulttuurista muistia teos sitten esittää; mikäli edeltävä *Blade Runner* (1982) on kylmän sodan aikainen ja etenkin

²⁴ Fraser 1994, 5.

²⁵ Osborne 2015, 80.

²⁶ Emerson 1983, 21.

valkoisen amerikkalaisen kantaväestön näkökulmasta rakentuva ajankuva, kenen ajankuva *Blade Runner 2049* sitten on?

Elokuvan ilmentämä kuvaus monikulttuurisesta tulevaisuudesta tuntuu asettuvan edelleen juuri tiettyyn maantieteellisesti ja kulttuurisesti rajattuun aikaan. Kaikki elokuvassa esiintyvät sorrolle alistetut replikantit, kuten myös kaikki toimijat tuon yhteiskunnan instituutioissa näyttävät nimittäin olevan lähtökohtaisesti valkoisia amerikkalaisia. Vaikka tarinamaailma on myös edelleen esimerkiksi korealaisten ja japanilaisten kulttuuristen elementtien visuaalisesti karakterisoima (Kuva 3), maailmassa ei kuitenkaan näytä esiintyvän yhtäkään itäaasialaista ihmistä. Siinä missä futuristinen monikulttuurisuus tematisoituu *Blade Runnerissa* (1982) vieraantumisen ilmentymäksi, *Blade Runner 2049*:ssa se tuntuu jäävän nyt enemmänkin pinnalliseksi ja esteettiseksi tyylivalinnoiksi. Teoksen kuvaama tulevaisuuden aika vaikuttaakin siis olevan amerikkalaisen valkoisen ihmisen tai vähintäänkin tältä näyttävän olennon aika.

Tätä tulkintaa vahvistaa edelleen se, että tuossa ajankuvassa ovat edelleen läsnä tiettyyn geopolitiittiseen menneisyyteen liittyvät elementit eli tässä tapauksessa amerikkalaiseen kulttuuriseen muistiin kytkeytyvät kylmän sodan uhkakuvat – yhtä lailla kuin ne ovat todellinen osa tietynlaista amerikkalaista kollektiivista muistia. Vaikka tarinamaailma sijoittuukin nykyhetkisen katsojan näkökulmasta tulevaisuuteen, sen aika vaikuttaa jossain määrin pysähtyneen tiettyyn geopolitiittiseen menneisyyteen. Elokuvan miljöissä näkyy edelleen esimerkiksi neuvostoaikaan viittaavia mainostekstejä ja kyrillisiä aakkosia (”Soviet happy”, BR2, 43:00; Kuva 7). Autioitunut piilopaikka, josta päähahmo löytää edeltävän elokuvan protagonistin Deckardin, on myös täynnä menneisyyden uudelleenesityksiä: Frank Sinatra -hologrammi esittää musiikkia 1940-luvulta elektronisessa jukeboksissa, ja hologrammit 1950-luvun amerikkalaisista tähdistä esiintyvät tyhjälle katsomolle (BR2, 1:47:45; Kuva 8). Nämä elementit ovat nyt edeltävän elokuvan kuvaaman fiktiivisen vuoden 2019 peruja, tarinamaailman menneisyyden jäänteitä. ”This is really something”, K hämmästeleekin Deckardin piilopaikkaa, johon Deckard puolestaan vastaa: ”The whole town was something... once.” (BR2, 1:51:00.) Tästä muodostelmasta kulttuurisia elementtejä voikin päätellä, että kyse näyttää olevan melko spesifistä näkökulmasta aikaan; näin ollen *Blade Runner 2049* onkin osoitettavissa yhdenlaiseksi kulttuurisen muistin tuotokseksi. Tästä seuraakin kiinnostavasti myös se, että jatko-osan esittämä ajatus monikulttuurisesta tulevaisuudesta näyttää *edelleen* olevan dystooppinen – ja se on dystooppinen edelleen näennäisesti valkoisesta amerikkalaisesta näkökulmasta, vain hieman eri tavalla kuin edeltävä elokuva.



Kuva 7. Mainosteksti ”Soviet happy” *Blade Runner 2049*:n kaupunkimiljöössä (BR2, 43:00).



Kuva 8. Hologrammi-Elvis näytetään fiktiivisen vuoden 2019 jäänteinä (BR2, 1:48:38).

Blade Runner 2049:n kuvaama aikalaisuus onkin näin ollen aikalaisuutta juuri tietystä perspektiivistä. Kuten filosofi Peter Osborne (2013, 26–27) kuvaa, aikalaisuus onkin ongelmallinen käsite, sillä se sisältää oletuksen ikään kuin kaikkien maailmassa samanaikaisesti tapahtuvien ilmiöiden tulemisesta yhteen; tämä on kyseenalaistettavissa, sillä aikalaisuus on aina esimerkiksi maantieteellisistä realiteeteista riippuvaa. Osborne (mt. 27) kuitenkin esittää ”eri aikojen yhteen tulemisen” etenkin aikalaista taidetta luonnehtivaksi piirteeksi nykypäivän globaalissa maailmassa. Vaikka *Blade Runner 2049*:n ajankuva näyttääkin olevan edelleen sidoksissa tiettyyn kulttuuriseen näkökohtaan, sen voi toisaalta tulkita kuitenkin olevan yhdenlainen esimerkki juuri eräänlaisesta ”eri aikojen yhteen tulemisesta” kerronnallisilla sijoiltaanmenoillaan, joissa temporaalet, retroon ja futuristisuuteen liitetyt uskomukset sekoittuvat ja tulevat esitetyksi uudella tavalla (ks. luku 2.3). Kuten Lund (2017, 2) kuvaa, ajasta onkin nykypäivän teknologian seurauksena kehkeytnyt eräänlainen kaiken sisältävä

”planetaarinen hetkellisyys”, johon jokainen ja joka asia sijoittuvat. Näin teoksen ilmentämän nykyhetkisen kokemuksen ajasta voinee mieltää jossain määrin samaistuttavaksi myös tiettyä geopolittisesti rajattua aikalaisuutta laajemmin.

Näyttääkin siltä, että katsoja yhtäältä vieraannutetaan tarinamaailmasta (ks. Suvin 2016, 88) tuon maailman ajan rakentuessa monien aikojen ristiriitaiseksi ja mielivaltaiseksi yhdistelmäksi, mutta toisaalta tuossa maailmassa on kuitenkin läsnä juuri kulttuuristen elementtien tuoma tuttuus. Tässä mielessä vieraannuttamisefekti onkin kenties tarkoituksellinen: se vaikuttaa alleviivaavan, että tarinamaailma yhtäaikaaisesti *on* sekä *ei ole* rinnastettavissa katsojan tosimaailmaan. Tulkitessaan elokuvaa katsoja tekeekin jatkuvasti rinnastavaa ”takaisinkytkentää” (mt.) tosimaailman ja elokuvan fiktiivisen maailman välillä. Tässä rinnastuksessa katsojan kokemus tarinamaailmasta syntyy juuri teoksen tullessa suhteutetuksi katsojan nykyhetkiseen tulkintakontekstiin. Tarinamaailman aika tulee näin ollen määritellyksi tietynlaisten muistirakennelmien kautta myös katsojan tasolla: nuo muistin esitykset – tai uudelleenesitykset – rajaavat tarinamaailman ajan katsojalle juuri tietynlaiseksi. Näin ollen teoksen ajankuvassa ikään kuin priorisoidaan juuri tietynlaiset, tiettyssä kontekstissa hegemonisina olevat muistin esitykset, ja tätä kautta myös juuri tietynlainen näkökulma aikaan. Katsojalle rakentuva tarinamaailman aika onkin siis valikoitujen muistin esitysten ohjailtavissa melko vastaavasti kuin teoksen päähenkilön aikakokemus, jota määrittää synteettiset muistin rakennelmat. Valta – tässä kohtaa hegemonisia muistikäsityksiä säätelevänä ja niitä tuottavana ilmenemismuotona – siis kytkeytyy ajan kokemuksen määrittämiseen niin hahmon kuin katsojan ajan tasoilla. Näin ollen teoksen päähahmon ajan jäsentämistä ei voi luonnehtia täysin automoniseksi, itseohjautuvaksi ja vallasta irralliseksi, kuten ei katsojankaan näkökulmasta rakentuvaa aikaa.

Muistiin ja arkistointiin liittyvät kysymykset tuntuvat teoksen implikoimina ajankohtaisilta: tällaisena kulttuurisen muistin ilmentymänä *Blade Runner 2049* tuokin mieleen arkistojen hallinnan ja vallan suhteet. Jos yksilöt elävät kulttuurisen muistin uudelleentuotosten keskellä, missä määrin ja minkälaiset muistin esitykset ja uudelleenesitykset lopulta ohjailevat myös yksilöiden omia ajan jäsentämisen prosesseja? Koska muisti toimii tarinamaailmassa yhtenä ajan manipulaation välineenä, seuraavassa luvussa tarkastelen, millaiseksi tätä ajan kokemuksen sääntelyä voi teoksen päähahmon kannalta luonnehtia. Miten ajan kokemus tulee säädellyksi esimerkiksi tällaisen a priori muistin seurauksena?

4.2 Aikakokemuksen jakautuminen

[P]rior to being a line stretching from the past to the future, time is a form of distribution of human beings, a form of division between those who have time and those who do not.
(Rancière 2014, 8.)

K:n hahmo näyttää tavoittavan inhimillisen ajan elämässään vain asettaessaan itsensä omintakeisesti osaksi tietynlaista kertomusta. Jäsentäessään elämänsä aikaa K toimii kuitenkin monien kokemuksen reunaehtojen sisällä. Tämän kokemuksen kenttää rajaa ja muotoilee ensinnäkin ennalta asetettu muisti, joka on luonteeltaan esinarratiivinen (ks. TN1, 74) sillä tavoin, että sillä on jokin kerronnallistava intentio – yleensä inhimillistäminen. Toiseksi hahmon kokemuksen kenttää rajaa iäisyyden tai stagnaattisen ajan malli, johon tämä pyritään pakottamaan. K:n ennalta asetettu muisti on siis ikään kuin eräänlainen etukäteen määritelty narratiivisen identiteetin ja autobiografisen ajan perusta, sillä se on olemassa jo ennen minkäänlaisia kerronnallisen identiteetin rakentumisessa tavallisesti tapahtuvia hermeneuttisia ”tulkinnan ja uudelleentulkinnan” prosesseja (ks. Meretoja 2003, 70–71). K:n elämän aikana tapahtuvat, tällaista tiettyä perustaa vasten heijastuvat tulkinnan prosessit puolestaan tulevat ohjailuksi vielä lähtötasokokeissa, jotka mittaavat tämän ailahtelua tietynlaisesta ideaalisesta pysyvyydestä (”constant K”, BR2, 15:05). Toisin sanoen myös ne jäsentämisen mallit, jotka ajan ymmärtäminen K:n kaltaisten olentojen kohdalla ottaa, ovat jossain määrin sekä ennalta asetetut että jälkeinpäin kontrolloidut. Tällä tavoin K:n kaltaisilla olennoilla on yhteiskunnassaan eri lähtökohdat ajan jäsentämiseen kuin tuon maailman niin sanotuilla tavallisilla ihmisillä. Voikin siis tulkita, että teoksen kuvaaman yhteiskunnan valtarakenteet ulottuvat määrittämään hyvin äärimmäisellä tavalla sitä, kenellä *on* aikaa ja kenellä aikaa *ei ole*. Tällaista ajan sääntelyä kuvatakseni sovellan Jacques Rancièren teoriaa havaittavissa olevan todellisuuden jakautumisesta ihmisten kesken (”distribution of the sensible”), sillä Rancière mieltää juuri ajan yhdeksi kokemuksen ulottuvuudeksi, jossa tällaista jakautumista tapahtuu. Luvun alun sitaatissa kiteytyykin Rancièren (2014, 8) käsitys ajan kokemuksen kytkeytymisestä valta-asetelmiin: jo *ennen* kuin aika on lineaarinen jana menneisyydestä tulevaisuuteen, sitä määrittää ihmisten jakautuminen sellaisiin, joilla on aikaa ja joilla aikaa ei ole.

Rancière ajattelee ihmiskokemuksen sinänsä olevan poliittinen kysymys: idea havaittavissa olevan todellisuuden jakautumisesta liittyy siihen, millaiset kokemuksen mahdollisuudet ihmisille yhteisöissä määrittyvät.²⁷ (Mt. 13.) Kyse on siitä, kenellä on esimerkiksi mahdollisuus nähdä tai kyky puhua erilaisissa ajan ja tilan olosuhteissa; tarkemmin sanoen tällainen

²⁷ Rancière tutkii estetiikan ja politiikan suhdetta ja esittää ”taiteen harjoittamisen” olevan poliittista, sillä taiteella on rooli aistihavaintojen tilojen ja muotojen jakautumisessa – toisin sanoen sen jakautumisessa, mikä on ”näkyvää”. Rancièren teoriassa estetiikka on näin ollen ”politiikan ytimessä”. (Rancière 2014, 9, 45.)

jakautuminen tuo ilmi, kenellä on mahdollisuus ”ottaa osaa” johonkin yhteisössä yleiseksi katsottuun aktiviteettiin esimerkiksi ajan ja tilan kannalta, jotka tuohon aktiviteettiin osanottaminen vaatii. Tässä mielessä se, mikä on näkyvää tai näkymätöntä määrittäyty varsin konkreettisesti sen mukaan, kenellä on aikaa sekä vaadittava tila nähdä tai kokea tuo asia. Kokemusta rajaavana tekijänä Rancière mieltää esimerkiksi työn tai ammatin. (Mt. 12–13.) Työhön liittyy ”mahdottomuus tehdä jotakin muuta”, joka johtuu siitä, että aikaa ei ole; työtä tekevä tulee nimittäin sidotuksi ammatin vaatimaan ”tila-aikaan” ja siten myös erotetuksi siitä, mikä on ”yhteistä” yhteisössä (mt. 42.) Tämän kautta puolestaan näyttää määrittävän se, mitä keneltäkin vaaditaan tietynlaisen kokemuksen – vaikkapa tietynlaisen vapaa-ajan – saavuttamiseen. Tällainen kokemuksen jakautuminen ei siis koskaan ole neutraalia, sillä yksilöillä on tietyn tavoin epävirallisesti määritellyt mahdollisen kokemuksen rajat. (McCumber 2011, 365.)

Tähän kytkeytyy myös ajatus siitä, että työn kautta jakautuva ajan ja tilan kokemus voi estää osallistumisen siihen, mikä kyseisessä yhteisössä katsotaan ”yleiseksi” kokemukseksi (Rancière 2014, 41). Mikäli tietynlaiset aktiviteetit rajaavat ihmisen kokemuksen kentän sellaiseksi, että aikaa ”näkeä” tai kokea tuo jokin yleinen ei ole, tällaisessa kokemuksen poissulkemisessa näyttää olevan kyse juuri kokemuksen poliittisesta jakautumisesta (Rancière 2004, 12–13). Vastaavanlainen mahdollisten kokemusten jakautuminen on osoitettavissa *Blade Runner 2049*:ssä replikanttien kohdalla sekä konkreettisesti a priori muistissa että todellisuuskokemuksen alituisissa kontrolloinnin tavoissa. Aika on K:n kaltaisille olennoille jotakin, jota yhdeltä kannalta ei ole annettu, tai se on vaihtoehtoisesti annettu juuri tietynlaiseksi; toiselta kannalta aikaa annetaan rajatussa määrin juuri työn ehdoilla. Yhteiskunnalliset vallan rakenteet rajaavat näin ollen päähahmon mahdollisuuksia erilaisiin ajan kokemuksiin vastaavalla tavalla kuin Rancière kuvaa havaittavissa olevan todellisuuden jakautuvan eri yksilöille eri tavalla.

Kuten edeltävässä luvussa mainitsin, työ liittyy lähtökohtaisesti siihen, minkälainen mahdollisten kokemusten kenttä replikanteille a priori konstruoidaan. K:n tapauksessa työ tarkoittaa agentin työtä, johon kuuluu vaarallisten tehtävien suorittaminen ja niistä raportointi Los Angelesin poliisi-instituutiolle. Jokaisen tehtävänsä jälkeen K asetetaan lähtötasokokeeseen, jossa arvioidaan, missä määrin tämän olemus ja mielentila ovat muuttumattomia ja pysyviä, ”constant” (BR2, 15:05). Tällainen työ rajaakin K:n mahdollisten aikakokemusten kentän hyvin kapeaksi. Ensinnäkin tämän jäljellä oleva elämän aika, jota normaalit elinkaaren mittarit eivät pysty määrittämään, on aikaa suorittaa tietynlaisia työtehtäviä ammatissaan. Toiseksi tehtäviensä välissä K:n on todistettava yhä uudelleen aikakokemuksen horisonttinsa pysyvän jatkuvasti ikään kuin tiettyyn nykypisteeseen rajattuna ja vailla motivoituneita tulevaisuuden ennakoitajeja. Mikäli K irtautuu tällaisesta työn sekä poliisi-instituution rajaamasta ajan kokemuksen kentästä, tämä todennäköisesti ”poistetaan” eli eliminoidaan (”retire”, BR2, 9:17) muiden ideaalitulasta poikenneiden replikanttien kuten Sapper

Mortonin tavoin. Aika on näin ollen K:n kaltaisille olennoille monenlaisin pakottein rajattu kokemuksen alue, ja näiden pakotteiden uhmaaminen johtaa konkreettisiin, äärimmäisiin seurauksiin. Kuten Rancièren teoriassa, tämä kokemuksen epätasa-arvoinen jakautuminen voi johtaa tilanteeseen, jossa tietyt tahot pyrkivät määrittämään, minkälainen kokemuksen alue on ”yleistä” ja kenelle tämä yleinen on mahdollisesti saavutettavissa (McCumber 2011, 365).

Mutta millaiseksi päähahmon autobiografinen aika tekeytyy tämän sääntelyn kautta? Tätä on mahdollista selittää sellaisen autobiografisen ajan – tässä kohtaa tarkemmin sanottuna ”ajattomuuden” – ”narratiivisen mallin” avulla, jota Brockmeier (2000, 67–68) kutsuu *staattiseksi malliksi*. Aikakokemuksen staattinen kerronnan muoto tulee esille etenkin sellaisissa autobiografisissa tarinoissa, jotka keskittyvät jonkin yhden, usein katastrofaalisen tapahtuman ympärille; nämä kertomukset keskittyvät toisin sanoen johonkin muuttumattomaan ja pysähtyneeseen kuvaan, jossa yksi kokemus hukuttaa alleen kaikki muut tai jossa tuo yksi kuva ei muutu esimerkiksi jonkin ratkaisemattoman konfliktin vuoksi. Staattisina aikakokemuksen kuvauksina Brockmeier esittää esimerkiksi kertomukset holokaustista. Holokaustikertomuksia luonnehtii tavallisesti eräänlainen muistihalvauksen kaltainen kokemuksekuvaus, jossa aika on pysähtynyt, sillä niissä ei näytetä pystyvän irtaantumaan keskitysleirin kokemuksesta. Tuo kokemus on ikään kuin ylitsepääsemätön ”musta aukko” sen ollessa alituisesti läsnä elämässä vielä kokemuksesta selviytymisen jälkeen. (Mt.) *Blade Runner 2049* ei sinänsä ole holokaustin kaltainen kertomus, mutta ajan systemaattinen kontrollointi etukäteen sekä elämän eri vaiheissa tekee elämästä itsessään päähenkilö K:n kaltaisille olennoille tällaisen staattisen mallin kaltaisen. Pakottaminen iäisyyteen ja stagnaatioon tekee elämästä K:lle ikään kuin liikkumattoman kuvan; tämä kuva puolestaan kiteytyy juuri tietyn, ennalta määritellyn muistikuvan ympärille. Keinotekoisien muistojen tarkoitus onkin inhimillistämisen lisäksi tarjota replikanteille jokin syy hymyillä, johon he voivat toistuvasti palata muistelun avulla (BR2, 1:18:50); raskas elämä orjatyöläisenä olisi muuten heille todennäköisesti sietämätöntä.

Kuten K:n tapauksessa, nämä annetut muistot näyttävät pysähtyneiltä ajassa. K:n muisti-implantit kuvaavat lapsuusmuistoa, joka linkittyy sellaiseen aikaan hahmon elämässä, joka on tälle lähtökohtaisesti mahdoton. Muistossa K on lapsi, mutta valmiiksi entiteetiksi rakennettuna hän ei pysty käsittämään mitään temporaalista elämänkaarta tuon muiston kuvaaman menneisyyden ja parhaillaan läsnä olevan nykyhetken välille. Toisin sanoen K ei pysty hahmottamaan elämänkaarta, jonka aikana olisi voinut kasvaa sellaiseksi aikuiseksi, joka hän tuota muistoa muistellessaan on; tällä tavoin tuo muisto onkin menneisyyteen jähmettynyt pysäytyskuva. Sen näytetään olevan K:lle myös ainoa merkittävä konkreettinen muisto *ennen* työn määrittämää elämän aikaa, ja sellaisena se näyttääkin olevan jotakin, joka tulee toistamiseen esille hahmon kunkinhetkisissä tulkinnoissa ympäröivästä todellisuudesta. K näyttää jatkuvasti palaavan tähän tiettyyn menneisyyden

pysäytyskuvaan ja alkavan tulkita myös ympäristöään suhteessa siihen. Tämä muisto, vaikka ei olekaan lopulta edes hahmon oma, onkin tällä tavoin ”kaikkinielevä” kokemus (Brockmeier 2000, 68), sillä se on ainoa – vaikkakin valheelliseksi paljastuva – menneisyys, jonka K voi suoraan erottaa siitä staattisesta nykyhetkestä, jossa elää. Hahmo ei näytäkään kykenevän siirtymään tuosta muistosta eteenpäin ennen kuin vasta elokuvan lopussa; vasta löytäessään elämässään merkitysyhteyksiä myös tuon muiston ulkopuolelta K vaikuttaa pystyvän todella irtautumaan staattisen ajan narratiivisesta mallista.

Edeltävistä havainnoista voikin johtaa seuraavat päätelmät: K:n kaltaisille replikanteille aika ja ajan kokemus on poliittisesti säännösteltyä, ja se tulee säännöstellyksi muisti-implanttien, jatkuvan systemaattisen kontrolloinnin sekä määrätyn työn ehdoin. Muoto, jonka tämä aikakokemuksen säännöstely tai ajan jakautuminen K:n kaltaisten olentojen kohdalla ottaa, on eräänlainen staattisen ajan malli (ks. Brockmeier 2000, 67–68). Aikakokemuksen jakautuminen nostaa esille myös kysymyksen tuon kokemuksen luotettavuudesta ja todenperäisyydestä, kuten myös ideologiasta eli aaterakennelmasta tuon kokemuksen manipuloinnin takana. Mitä tuon mahdollisten kokemusten kentän ulkopuolella on, josta K:n kaltaiset olennot jäävät paitsi? Toisin sanoen minkälainen on aikakokemus, jota K:n kaltaisten olentojen ei haluta saavuttavan, ja miksi? Vai onko tuon rajatun kokemuksen kentän ulkopuolella lopulta yhtään mitään autenttisempaa?

Ajallisiin horisontteihin kuten menneisyyteen kohdistuva epätietoisuus korostuu aiheelliseksi K:n hahmon kohdalla, koska tämän muistin todellinen agenda selviää vasta useamman harhapolun kautta. K olettaa aluksi muistojensa olevan ainakin jossain määrin Wallace Corporationin määrittämiä eli inhimillistävän tarkoituksen sisältäviä ennakoasetuksia, kunnes alkaa uskoa muistot itselleen todellisiksi – ja tämä ymmärrys kumoutuu uudelleen K:n saadessa tietää, ettei totuus muistoista ollut lopulta kumpikaan näistä todennäköisyyksistä, joiden välillä hahmon käsitys todellisuudesta on tuohon mennessä ailahtellut. Näin ollen sen lisäksi, että K:n kokemusta luonnehtii epävarmuus omasta identiteetistään, sitä luonnehtii myös loppuun asti epävarmuus siitä, *kuka* tai *mikä* hänen olemassaoloon viime kädessä määrittää. Entä mitä jää jäljelle silloin, kun näistä olemassaoloa määrittävistä imperatiiveista vapaudutaan; jääkö jäljelle totuus jostakin perimmäisestä ja autenttisimmasta olemassaolosta, mahdollisuus johonkin autenttisimpaan kokemukseen? Tässä kohtaa voi ottaa esille toisen elokuvassa selkeästi esiintyvän intertekstuaalisen viittauksen tuomat tulkinnalliset merkitykset. Nimet, joilla K:ta kutsutaan elokuvan aikana, linkittyvät nimittäin välillä jopa suoraan päähenkilöiden nimiin Franz Kafkan romaaneissa *Oikeusjuttu* (1925) ja *Linna* (1926). Kafkan teosten voikin katsoa tuovan oman tulkinnallisen vivahteensa peilattaessa niitä K:n kokemukseen.

Kafkan *Oikeusjutussa* (1925) esiintyy hahmo nimeltä Josef K, jota kutsutaan useassa kohtaa myös pelkäksi K.:ksi. Romaani alkaa K.:n tullessa tuomituksi jostakin, mutta tuomion syy ei

kuitenkaan tarinan aikana paljastu. Tarinan ahdistavaksi ja osittain satiirimaiseksikin teemaksi kehkeytyy epätietoisuus siitä, mikä tai kuka on määrittänyt hänen kohtalonsa. Syy K.:n mysteeriselle tuomiolle jää pimentoon huolimatta hahmon jatkuvista pyrkimyksistä löytää totuus hänelle sattuvien tapahtumien takana. K. ei pysty tavoittamaan tätä ratkaisevaa totuutta, sillä sen edessä on jopa koomisuuteen asti aina jotakin, jonka yli tämä ei näytä pääsevän; näin romaani vaikuttaa ilmentävän myös esimerkiksi byrokratian valtaa ihmisen elämässä. Vastaavanlaisesti K.:ksi on nimetty myös romaanin *Linna* (1926) päähenkilö, joka pyrkii tarinan aikana ottamaan selvää byrokraattisista ristiriidoista eräässä kylässä, jonka vallanpitäjät sijaitsevat kummallisessa linnassa kylän lähetyvillä. Myös *Linnan* teema vaikuttaa kytkeytyvän ajatukseen vaikeuksista hahmottaa totuus ja agenda ympäröivien tapahtumien taustalla: *Linnan* K. ei näytä pääsevän käsiksi byrokraattisen vallan elimiin tai niiden ideologiaan, joiden abstraktisuus näyttää ottavan romaanissa vertauskuvallisesti tuon konkreettisen, mysteerisen linnan muodon. Lopulta molempien romaanien päähahmot jäävät epätietoisuuteen siitä, mikä on lopullinen totuus ja agenda ristiriitaisten ja mielivaltaisuudessaan jopa koomisilta vaikuttavien tapahtumien takana.²⁸

Blade Runner 2049:n päähenkilöä kutsutaan yhtä lailla K.:ksi, joka on juonne tämän yksilöllisestä sarjanumerosta KD6-3.7. K:n alkaessa mieltää lapsuusmuistonsa omikseen ja todellisiksi tämän keinoälyllinen kumppani Joi päättää alkaa kutsua tätä ”oikealla nimellä” Joe, joka Join mukaan sopii paremmin aidosti syntyneelle ja todellisen lapsuuden eläneelle yksilölle: ”A real boy needs a real name.” (BR2, 1:15). Tuon oikean nimen antaessaan Joi tarjoaa K:lle kuitenkin totuuden sijaan vain sen, mitä tämän mainostetaankin antavan; Joi on nimittäin tekoälyllinen linjastotuote, jonka tehtävä on mainosten mukaan olla ”kaikki, mitä haluat kuulla” sekä ”kaikki, mitä haluat nähdä” (BR2, 2:17:50; Kuva 7). ”Oikea nimi”, jonka Joi antaa, vaikuttaakin siis olevan vain heijastus sellaisesta inhimillisyydestä, johon päähahmo itse toivoo voivansa yhdistää itsensä.

Linkkinä inhimillisyyteen tämä K:n omaksuma uusi nimi onkin ironinen siksi, että sen voi nähdä kytkeytyvän edelleen *Oikeusjutun* Josef K:hon, jonka traagista kohtaloa määrittää epätietoisuus ja totuuden saavuttamattomuus. Kafkan teosten päähenkilöt elävät viimeiseen asti kykenemättä ymmärtämään joko heille itselleen tapahtuvia tai heidän ympärillään sattuvia tapahtumia. Tähän hahmoon kytkeytyessä nimi Joe, jonka näennäinen tarkoitus on identifioida K ihmisen kaltaiseksi vastoin sarjanumerolla identifioituvaa replikanttia, ei tavallaan siis näytäkään merkitsevän asioiden lopullista totuutta tai että K olisi minkään lopullisen totuuden jäljillä omaksuessaan itselleen tuon nimen. Mikäli tätä nimensaintia – nimen K vaihtumista Joeksi – tulkitsee intertekstuaalisena kytköksenä Kafkan teoksiin, se viittaa kenties enemmänkin totuuden pakenemiseen kuin minkään lopullisen totuuden saavuttamiseen. Näin elokuvassa näyttääkin käyvän:

²⁸ *Linna*-romaanin (1926) päättyy kuitenkin keskeneräisenä.

tarinan aikana K:lle vahvistunut usko omasta autenttisesta syntyperästään paljastuu harhaluuloksi. Nimien yhteyden kautta Kafkan romaanien tematiikkaa voikin rinnastaa *Blade Runner 2049*:n K:n kokemukseen, sillä epätietoisuus omaa kohtaloa ohjailevista perustoista tekee teoksen päähahmosta melko samankaltaisen kuin Kafkan romaanien päähenkilöt. Elokuvan K on lopulta saman kysymyksen edessä kuin *Oikeusjutun* ja *Linnan* päähenkilöt: mikä lopulta on totuus, ja minkälainen taho tuota totuutta viime kädessä piilottelee? Vai onko mitään totuutta ollenkaan; jos on, onko sillä lopulta väliä?

Toisaalta totuus näyttäytyy lopulta lähes merkityksettömältä, sillä se ei ole *Blade Runner 2049*:n K:lle välttämätöntä tämän kerronnallistaessa itselleen ihmisen kaltaista aikaa. Kuten Kafkan romaaneissa, kenties kaikki K:n kokemat tapahtumat ovat viime kädessä vain mielivaltaisia ja totuutta pakenevia, vailla mitään lopullista ja muodollista merkityksellisyyttä. Tällaisesta ”elämän leikistä” voi kenties silti löytää Nabokovin *Pale Fire* -romaanin (1962, 63) runon sanoin tarpeeksi miellyttävän ”järjen verkon”, mutta tämäkin järjellisyys on toisaalta pohjimmiltaan mielivaltaisen. Kuten John Shaden oivallus runossa ilmentää, tuo ”järjen verkko” koostuu vain löytäjän oman toivon ja uskomusten motivoimista tulkinnoista. Kenties mitään totuutta tai mitään oikeaa ja todenperäistä aikakokemusta ei lopulta olekaan keinotekoisien rakenteiden ulkopuolella; kenties K:n irtautuessa näistä määrittelevistä valtarakenteista jäljellä onkin vain mielivaltaisuus. Ehkä juuri tällaisessa perimmäisessä mielivaltaisuudessa tai mahdollisuudessa mielivaltaiseen kuvitteluun myös piilee lopuksi juuri sellainen aikakokemuksen perimmäinen inhimillisyys, joka K:lta pyritään tukahduttamaan. Mikäli mielivaltaisuus on tuo jokin kokemuksen alue, josta replikantit pyritään sulkemaan ulos, juuri mielivaltaisessa kerronnallistamisessa ja kuvittelussa voikin nähdä ainekset vastarintaan. Siinä missä valtasuhteet ovat ”relaationaalisia”, niihin sisältyykin vastarinnan mahdollisuus; hegemonisten valtarakenteiden säännöt ovat toisin sanoen sitovia siinä missä niihin sisältyy kuitenkin aina toinen puoli, mahdollinen vastarinnan puoli, josta valtasuhde on aina vääjäämättä riippuvainen (Foucault 1979, 95). Tämä puoli vuorostaan voi sisältää useita vastarinnan muotoja (mt. 96).

Elokuvasta tulkittava kysymys aikakokemuksen todellisesta luonteesta rinnastuu sen hypotekstin (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968) sijaan ehkäpä luontevammin muihin tieteiskirjailija Philip K. Dickin teoksiin, joissa vastaavanlainen tematiikka on selkeämmin esillä. Aika ilmiönä ja kokemuksena näyttää olevan vaakalaudalla esimerkiksi Dickin romaaneissa *Martian Time-Slip* (1964), *Now Wait for Last Year* (1966) ja *Counter-Clock World* (1967), kuten myös aiemmin mainitsemassani teoksessa *Time Out of Joint* (1959). Kaikkien näiden teosten keskiössä on jonkinlainen ajan sijoiltaanmeno eli jokin tavallisesta aikakokemuksesta poikkeava anakronia, jonka poliittisia syitä, seurauksia sekä hyödyntämisen tapoja teoksissa kuvataan. Osassa ajallinen sijoiltaanmeno on poliittisen ja systemaattisen manipuloinnin seurausta, toisissa se vuorostaan

kuvataan jonkinlaiseksi huumeaineiden tai mielenhäiriöiden aiheuttamaksi hajaannustilaksi. Dickin tieteisfiktiossa kysymys ajan luonteesta ja aikakokemuksen poikkeavuudesta näyttää usein kytkeytyvän tavalla tai toisella jonkinlaisiin poliittisiin tai institutionaalisiin vallan elimiin. Tällaiseen kontekstiin myös *Blade Runner 2049*:n voi katsoa asettuvan, sillä siinä vallan rakenteet ja hallinnan menetelmät näyttävät tekevän päähahmon ajan kokemuksesta ratkaisua vaativan pulman.

Edellä esitin keinotekoisien syntyperän ja työn rajaavan K:n kaltaisille olennoille mahdollisena ilmenevää ajan kokemuksen aluetta. Näihin molempiin liittyy myös kehollinen ulottuvuus: tietynlaiset keholliset realiteetit kuten inhimillisen elämänkaaren puute määrittävät K:n kokemusta sekä ennalta että tämän elämän aikana. Tässä mielessä ajan kokemusta säännöstelevien valtarakenteiden voi katsoa ulottuvan myös ja *etenkin* kehoon. Käsittelenkin seuraavaksi juuri kehon merkitystä aikakokemuksesta määrittävissä valtarakenteissa, sillä päähahmon kohdalla se ilmenee kenties konkreettisimpana instrumenttina kokemuksen säännöstelylle.

4.3 Keho ja posthumanistinen aika

Ajasta kehollisena kokemuksena tulee K:n kohdalla jotakin omalaatuista, sillä tämän kokema aika ei vaikuta suuntautuvan inhimillisen fysiologisen elinkaaren tavoin syntymästä kuolemaan. K:n kaltaisilta olennoilta onkin siis jo ennalta evätty tarpeisto kokea aika kehollisesti ihmisen kaltaisena. Replikanttien keholla on myös etukäteen määriteltä tarkoitusta työläisinä, ja siten – peilaten edelleen Rancièren (2004, 13) teoriaan havaittavissa olevan todellisuuden jakautumisesta – heidän kehonsa määrätään myös asettumaan konkreettisesti tietynlaisiin tiloihin ja aktiviteetteihin, joissa vain tietynlaiset aikakokemukset ovat mahdollisia. Näiden havaintojen perusteella onkin oleellista ottaa esille, millä tavoin tarinamaailman valta-asetelmat rajaavat päähahmon ajan kokemuksen kenttää pääasiallisesti juuri kehon kautta; miten päähahmon keho ja sen posthumanistiset piirteet vaikuttavat tämän ajan kokemukseen?

Kehoon kohdistuvaa valtaa voi analysoida pätevimmin Michel Foucaultin *biovallan* tai *biopolitiikan* käsitteillä, sillä niiden kautta Foucault havainnollistaa juuri ihmiskehoon ja -elämään kohdistuvia valta-asetelmia. Biovalta on mukaan poliittinen vallan muoto, joissa on kyse modernin ihmisen olemassaolon ja elämän ”laskelmoidusta hallitsemisesta” (Foucault 1979, 143). Foucault esittää biopolitiikan etenkin modernina vallan rakenteena, sillä kuoleamalla uhkaamisen sijaan biopolitiikalle on ominaista vallan kohdistaminen nyt elämään ja sitä kautta myös sosiaaliseen kehoon. Foucault mieltääkin yhteisöjen tulevan ”moderneiksi” silloin, kun kuoleman sijaan elämä itsessään asetetaan niissä poliittisten toimintasuunnitelmien panokseksi. (Mt.) Tällä tarkoitetaan ihmiskehon kontrolloitua asettamista osaksi yhteiskunnan ”tuotannon koneistoa” sekä väestön sovittamista taloudellisiin prosesseihin. Biovalta ylettyy kaikkiin ihmisen sosiaalisen kehon ulottuvuuksiin, ja

tällaiset sosiaaliin kehoihin kohdistuvat ”vallan tekniikat” ilmenevät erilaisissa kehoja kollektiivisesti hallitsevissa instituutioissa. Näitä instituutioita ovat esimerkiksi armeija, koulu ja perhe sekä lääketieteen ja poliisin instituutiot. (Mt. 141.)

Replikantteihin kohdistetut kontrolloinnin tavat ovat teoksen maailmassa selkein esimerkki biovallan toimeksi panosta sekä sen epätasa-arvoisesta kohdistumisesta juuri tiettyyn ryhmään. K:n kaltaisten olentojen keho toimii työvälineenä ja sellaisena se mielletään myös yhteiskunnan sivilisaation kulmakivenä, kuten Niander Wallace kuvaa (BR2, 40:55). Replikantit, joiden elinehto ja perimmäinen tarkoitus on työ, ovat siis näin ollen suoraan asetettu osaksi yhteiskunnan tuotannon prosesseja Foucaultin (1979, 141) kuvaamalla tavalla. Myös ennalta määrätty elinkaari tai tarkemmin sanoen sen evääminen ilmentää replikanttien kohdalla systemaattista elämän säännöstelyä, joka puolestaan ulottuu määrittämään myös teoksen päähahmon mahdollista kokemuksen ja havainnoinnin aluetta. K:n kaltaisten olentojen aikakokemuksen kontrollointi juontaakin näin ollen Foucaultin biovallan kaltaisesti heidän kehonsa kontrollointiin.

Havainnollistavana esimerkkinä replikantteihin kohdistuvasta biovallasta voi päähenkilön ohessa nähdä myös Wallacelle työskentelevän replikantti Luv’n hahmon, joka on K:n tavoin todennäköisesti myös muisti-implanteilla a priori määritellyksi tullut olento. Luv näyttää refleктоivan kokemuksen politisoitumista elokuvassa kaikkiaan kenties selkeimmin, sillä hahmossa yhdistyy niin replikanttien todellisuuskäsityksen epäluotettavuus kuin myös heihin kohdistettu, Luv’n kohdalla näennäisesti toteutunut poliittinen agenda. Wallacen käskynalaisena Luv on näennäisen tietoisesti antagonistin puolella ja yrittää ylläpitää myös häntä itseään määrittävää ja rajoittavaa järjestelmää viimeiseen asti, ja on valmis jopa uhraamaan itsensä tuon rakennelman toteutumiseksi. Tällaisena Luv onkin ”the best angel of all”, ”paras enkeli kaikista”, kuten Wallace tätä nimittää (BR2, 42:40). Tämä ei kuitenkaan ole kaikki, mitä hahmon näytetään pitävän sisällään. Luv’n esittämän staattisen ja välinpitämättömän ulkokuoren takana näytetään piilevän myös tuntein motivoitunut puoli: Luv’n kasvoilla ilmenee tunteellinen reaktio tämän todistaessa Wallacen surmaavan replikantin vain sen vuoksi, ettei tuo uusi prototyyppi omannutkaan kykyä lisääntyä (BR2, 39:20). Se, että Luv asettuu osaansa valtasuhteissa, ei siis näytä tarkoittavan, että tämä olisi viime kädessä kyseisiin rakenteisiin täysin sopiva tai että rakenteet toteutuisivat moitteettomasti edes tämän kohdalla. Luv on näin ollen esimerkki Foucaultin biovallan sekä Rancièren kuvaaman kokemuksellisten ulottuvuuksien jakautumisen toteutumisesta käytännössä, mutta samalla hahmo myös ilmentää kyseisten rakenteiden sisäisiä ristiriitoja ja toisaalta niiden toimimattomuutta tarinamaailman kuvaamassa yhteiskunnassa. Inhimillisen ja epäinhimillisen – tai tässä tapauksessa ihmisen ja replikantin – erottelu näyttääkin toteutuvan tuossa yhteiskunnassa vain näennäisesti ja pakotettuna, sillä lopulta replikantit eivät asetukaan täysin epäinhimillisen koneen rooliin vasten

autenttista ihmistä. He häilyvät jossakin inhimillisen rajalla, irrallisina oman yhteiskuntansa binaarisesta diskurssista.

Tässä mielessä replikanttien kehollista olemassaoloa määrittävää ristiriitaa on perusteltua verrata edelleen Gumbrechtin aikalaisanalyysiin, jonka otin esille yhdeltä kannalta jo luvussa 2.2. Gumbrechtin (2014, 75–76) mukaan laajentunutta nykyhetkistä läsnäoloa voi nimittäin luonnehtia myös sellaisen ristiriidan ja kaksijakoisuuden kautta, joka liittyy ihmisen käsitykseen omasta kehostaan. Nykypäivänä ihmiskeho ymmärretään yhtäältä entistä enemmän jokaisen omana, individualistisena ja itse määriteltävissä olevana leikkikenttänä, kun taas toisaalta ihmiskeho myös luovutetaan samalla valtion hoidettavaksi (mt.). Tässä ilmeneekin konflikti kehollisen itsemäärittelyn sekä kollektiivisen hallinnon välillä. *Blade Runner* -maailmassa vastaavanlainen konflikti ilmenee puolestaan replikantteja määrittävissä kehollisissa pakotteissa, joita vastaan heidän omat individualistiset toiveensa ja motivaationsa asettuvat. Replikantit edustavat täysin valtion käytettävissä, hoidettavissa ja hyödynnettävissä olevia kehoja, mutta heillä näyttää silti ilmenevän piilevä toive määritellä itsensä omien toiveittensa mukaiseksi: vaikka K on synteettisesti valmiiksi rakennettu ja sellaisena fysiologisesti staattinen olento, tätä ohjaa silti pyrkimys jäsentää aikaansa inhimillisen elämänkaaren ja tietynlaisten kertomusten lailla. Näin ollen keho on instrumentti, johon valta kohdistuu, mutta biovallan rakenteet eivät tunnu riittävän kitkemään K:n ja Luv'n kaltaisilta olennoilta inhimillisen kokemuksen kokonaista potentiaalisuutta.

Blade Runner -maailma suuntautuu kohti posthumanismia eli ihmisen jälkeisiä olosuhteita sen ollessa jo pitkälti post-autenttinen. Aidoiksi ihmisiksi on kenties käsitettävissä jotkin K:ta elokuvan aikana halveksivat yksilöt, kuten tätä ”nahkatyöksi” kutsuva poliisikollega (BR2, 14:00); toisaalta replikantit itse edustavat jo yhdenlaista aitoutta, sillä he eroavat näennäisesti ihmisen kaltaisilla kehoillaan esimerkiksi Join kaltaisesta, kehoa vailla olevasta keinoälystä. Koska aitous näyttää olevan teoksen maailmassa parhaillaan uudelleen määriteltävissä, on olennaista kysyä, *mihin* K edes voi peilata keinotekoisien kehon kautta rakentuvaa aikakäsitystään yhteiskunnassa, jonka olosuhteet ovat jo pitkälti posthumanistisia. Kaikkien sanotaankin etsivän elämässään jotakin aitoa ja todellista tuossa maailmassa (BR2, 53:30), mikä antaa vaikutelman siitä, että myös autenttinen ja inhimillinen kehollisuus alkavat olla teoksen kuvaamassa yhteiskunnallisessa diskurssissa määritelmiltään häilyviä. Posthumanistinen keho – kuten K:n keho – näyttääkin olevan keho, johon mitkään tavalliset ja biologiset ajan äärellisyydet eivät enää vaikuta. Tällaisena K:n kehollinen, posthumanistinen ajan kokemus tuokin mieleen kysymykset teknologian mahdollisista vaikutuksista ihmisen luonnollisiin autobiografisen ajan prosesseihin.

Nykypäivän informaatioyhteiskunnassa kysymys kehollisuudesta on myös jokseenkin muutoksen alla. Elämme ajassa, jolloin keinotekoiset robotit ja kehon teknologinen ja lääketieteellinen muokkaaminen on ollut jo jonkin aikaa mahdollista. Tältä kannalta kysymykset

ihmiskehon ja iän manipuloinnista, joita *Blade Runner 2049*:n voi tulkita ilmentävän, tuntuvatkin ajankohtaisilta: mihin asti voimme viedä kehon teknologisen muokkaamisen, kunnes epäinhimillisyyden raja tulee vastaan? Entä missä määrin tähänastinen käsityksemme inhimillisestä elämän ajasta on juuri kehollisuuteen sidottu? K:n tapauksessa juuri kehollinen stagnaatio ja fysiologisen elinkaaren puute tuovat haasteen autobiografisen ajan jäsentämiseen. Siksi onkin aiheellista pohtia, millä tavoin käsityksemme inhimillisestä temporaalisesta elämänkaaresta tulee muuttumaan elinkaaren teknologisen manipuloinnin seurauksena. Mikäli kehon manipulointi tulee muuttamaan käsityksiä inhimillisen elinkaaren kulusta, kenties tällöin myös autobiografisen ajan jäsentämisen prosessit tulevat muuttamaan muotoaan. *Blade Runner 2049* on tästä esimerkki: teoksen voi tulkita kuvaavan, millaiseen asetelmaan ihmisen kaltaisen olennon temporalisen elinkaaren muokkaaminen voi johtaa. *Blade Runner 2049*:ssä se on johtanut tilanteeseen, jossa aito ja epäaito elävät rinnakkain, eikä niitä pystytä välttämättä enää erottaa toisistaan muuten kuin epäjohdonmukaisilla ja sortavilla valta-asetelmilla. Tällaisten valtarakenteiden voikin päätellä palvelevan tahoja, jotka hyötyvät replikantit toiseuttavasta inhimillisyyden määritelmästä. Yhtenä hyötyvänä tahona näyttäytyy Wallace Corporation, jonka totalitarismin tavoite perustuu replikanttimassojen kontrollointiin. Toisena tahona on kenties tuossa maailmassa yhä jäljellä olevat oikeat ihmiset, jotka tuntevat asemansa yhteiskunnan hierarkiassa yhä enemmän uhatuksi, mitä enemmän ihmisen kaltaisiksi replikantit rakennetaan – ja mitä häilyvämmäksi raja ihmisen ja ”ihmisen jälkeisen” välillä muodostuu. Vastaus siihen, miksi autenttisuudesta on tullut tarinamaailmassa niin tärkeää, löytyykin näin ollen juuri posthumanismista, jota kohti teoksen maailma on vähitellen kulkeutumassa.

Posthumanismin voikin katsoa tematisoituvan *Blade Runner 2049*:ssa eri tavalla kuin edeltävässä elokuvassa. Edeltävän *Blade Runner* -elokuvan (1982) voi tulkita kysyvän, mitä ihmisyyys ja inhimillisuus perinpohjaisesti ovat ja miten ne ovat erotettavissa; jatko-osa puolestaan näyttää siirtyvän tästä kysymyksestä eteenpäin ja ilmentävän tilannetta, jossa mitään tällaista määrittelyä ei välttämättä edes ole asetettavissa – tai jos on, ainakaan tällä määrittelyllä ei viime kädessä näytä olevan merkitystä. Kysymys ei enää ole, millä tavoin joku tai jokin on ihmisen tai koneen kaltainen, vaan pikemminkin se, miten ihmisen kaltaiseksi *tullaan* lähtökohdista riippumatta. Ihmisyyden määrittely-yritykset vaikuttavat vain synteettisiltä konstruktioilta, joiden merkitykset ovat häilyviä ja muutoksen alla. Ihmisyyden saavuttaminen ei lopulta nimittäin vaadikaan mitään perimmäistä autenttisuutta; tuossa maailmassa autenttisuutta tuskin enää edes on olemassa. Tässä mielessä posthumanismissa piilee myös syy messiaanisuuteen, jota koti K:n kaltaisten olentojen näytetään orientoituvan: koska aitous näyttäytyy jo saavuttamattomalta, tätä odottavat ovat tuomittu messiaaniseen olemassaoloon, jossa tuo odotettu – missä muodossa sen kulloinkin odotetaankaan saapuvan – ei koskaan kuitenkaan saavu. Ja koska aitoutta ei voi tavoittaa, päähahmo voi

epäautenttisenä olentona saavuttaa eräänlaisen, riittävän autenttisesti tuntuvaan ”ihmisen ajan” tuodessaan kokemuksensa poeettisen komposition alueelle (TN1, xi, 52), tarkemmin sanoen jäsentäessään autobiografista aikaansa lopulta vain fiktiivisiksi paljastuvien tarinoiden kautta.

Huomionarvoista on, että katsoja tuntuu samaistuvan helpommin K:n kokemukseen kuin keneenkään aidoksi ihmiseksi näyttäytyvään hahmoon elokuvan maailmassa. Samaistumisen kohteeksi ei tule esimerkiksi kollega, joka sylkee K:n päälle ja nimittelee tätä ”nahkalyöksi” (BR2, 14:00), kuten ei myöskään valtasuhteiden säilyttämiseen kaikin tavoin pyrkivä komisario Joshi. Nämä hahmot ovat kenties käsitettävissä vielä tuossa tarinamaailmassa jäljellä olevina aitoina ihmisinä, mutta he vaikuttavat jokseenkin taantuneilta maailmaan, jossa elävät: he eivät kyseenalaista sortavia valtasuhteita, vaan puoltavat niitä. Tästä johtuen juuri K:n hahmossa näyttääkin tiivistyvän inhimilliset aspiraatiot kenties kaikkein selkeimmin. Vaikka K pyritään ulkoistamaan inhimillisen kokemuksen alueelta, tämän kokemus silti – ja ehkä juuri siitä syystä – heijastelee inhimillisyyttä jopa enemmän kuin tuon maailman oikeat ihmiset. Voimme samaistua K:n hahmoon siitä huolimatta, että tämä on keinotekoinen – tai ehkäpä juuri siksi, että tämä on keinotekoinen.

Romaanissa *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (Dick 1968, 24) Deckardin hahmo esittää yhdeksi inhimillisyyden mittariksi kyvyn empatiaan; se tekee ihmisestä juuri ihmisen suhteessa muihin eläinlajeihin. Älykkyyttä esiintyy kaikissa lajeissa, mutta empatiaa ei – ainakaan sellaisena positiivisena kykynä, jollaisena se ihmisillä voi esiintyä. Jos vaikkapa saalistajaeläimet olisivat empaattisia, ne nääntyisivät nälkään. Tässä mielessä replikantit ovat ”saalistajia”, kuten romaanin Deckard mieltää. (Mt.) Tämä ei kuitenkaan näytä enää pätevän *Blade Runner 2049*:n maailmassa, jossa replikantit on rakennettu yhä enemmän empaattisiksi ja ihmisen kaltaisiksi, eräänlaiseksi yhteiskuntaan sopivaksi mallivähemmistöksi. Replikanttien sijaan oikeat ihmiset tuntuvatkin olevan nyt niitä, joilta empatiakyky todella puuttuu; kenties replikantit edustavatkin itse sellaista inhimillisyyttä, joka tuosta maailmasta on parhaillaan katoamassa. He vaikuttavat itse olevan tästä myös tietoisia, kuten eräs kapina-armeijan yksilö kuvailee: he ovat jo ”more human than human”, ihmistä ihmismäisempiä (BR2, 2:05:45). Kuten robotit myös Dickin novellissa ”The Defenders” (1953), ehkäpä replikantit tulevat lopulta vapauttamaan ihmiset omasta korruptiostaan. Replikanttien voikin nähdä ilmentävän jonkinlaista uudenlaista inhimillisyyttä juuri posthumanistisuudessaan – tai vähintäänkin purkavan inhimillisen ja epäinhimillisen mustavalkoista vastakkainasettelua.

K:n kaltaiset olennot ovatkin elokuvassa yhtä aikaa sekä samaistuttavia että myös vieraita. K:n hahmo näyttääkin toimivan yhdeltä kannalta katsojaa kognitiivisesti vieraannuttavana novumina (Suvin 2016, 18) tämän ollessa hyvin lähellä ihmistä autobiografisen ajan rakentumisen prosesseissaan, mutta toisaalta irtautuessa silti inhimillisistä ajan hahmottamisen tavoista keinotekoisien muistin tuoman epäluotettavuuden ja posthumanistisen kehonsa vuoksi.

Samaistuttavana mutta kuitenkin katsojalle vieraana fiktiivisenä olentona K:n voikin nähdä purkavan lopulta inhimillisen ja epäinhimillisen välistä asetelmaa, jonka *Blade Runner 2049* näyttää ilmentävän lopulta olevan tieteisfiktiossa tavallisesti hahmoteltua ihmisen ja koneen välistä vastakkainasettelua huomattavasti monimutkaisempi. Inhimillisessä aikakokemuksessa ei nimittäin näytä olevan kyse ihmisen ja koneen toisistaan eroavista lähtökohdista, vaan enemmänkin erilaisista käynnissä olevista, henkilökohtaisista hermeneuttisista prosesseista, joissa elämän aikaa muodostetaan alituisesti ihmisen ajan kaltaiseksi.

Elokuvan ilmentämä posthumanistinen aikakokemus – K:n kokema, inhimillistä ja kehollista elinkaaren viitekehystä vailla oleva aika – näyttääkin olevan aikaa, jonka jäsentämiseksi on turvauduttava entistä enemmän tai jopa täysin sellaisiin kertomuksen muotoihin, joita ympäröivästä maailmasta on havaittavissa. Teos kuvaakin lähtökohdiltaan epäinhimillisen aikakokemuksen olevan myös mahdollista rakentaa inhimilliseksi juuri poeettisten kompositioiden kautta; mutta koska tällaisen posthumanistisen aikakokemuksen aporiat ja epälineaarisuudet näyttävät olevan ratkaistavissa ainoastaan kertomusten avulla, tällaisen aikakokemuksen jäsentäminen tuntuukin vaativan tavallista mielivaltaisempaa kuvittelun ja merkityksenannon taitoa – toisin sanoen taitoa löytää yhteyksiä eri asioiden välillä ”elämän leikissä” (Nabokov 1962, 63) jopa totuudesta välittämättä.

Tällä tavoin *Blade Runner 2049* onkin luonnehdittavissa Ricœurin (TN2, 101) ajatusten kaltaisesti eräänlaiseksi ajan olemusta tutkailevaksi kertomukseksi. Tällaiselta se ilmenee kahdesta näkökulmasta: yhtäältä elokuva on kertomus, joka ilmentää monenlaisia ajan kokemuksen rakentumisen ja limittymisen tapoja; toisaalta se on kertomus, jossa itsessään tematisoituu kertomusten voima ainoina välineinä ajan olemuksen ja posthumanistisen aikakokemuksen selvittämiseen.

5 Lopuksi

Tässä tutkielmassa analysoin ajan ja aikakokemuksen rakentumista elokuvassa *Blade Runner 2049*. Teos näyttäytyy kiehtovana tutkimuskohteena jo perimmäisessä ajatuksessaan: oletin ajan olevan elokuvassa jo lähtökohtaisesti vaakalaudalla siksi, että se sovitaa 1980-luvulla tehdyn *Blade Runner* -elokuvan tarinamaailman uudenlaiseen kontekstiin – tarinamaailman, jonka alkuperäisestä dystooppisesta tulevaisuuskuvasta tosimaailman aika on jo vähitellen kulumassa ohi. Kysymys siitä, kenen näkökulmasta aika teoksessa viime kädessä rakentuu, osoittautuikin kompleksiseksi; fokalisaation ja perspektiivin käsitteiden välinen eronteko teoksen kohdalla vaikuttaakin monimutkaiselta. Erottelinkin omiksi tarkastelun tasoiksi näin ollen teoksen päähahmon ja myös katsojan näkökulmasta rakentuvan ajan.

Lähestyin ensiksi teoksen päähahmon kokemaa aikaa muistin tarkastelun kautta, sillä tämän keinotekoisesti rakennetun muistin funktio itse tarinamaailmassa on jokseenkin määrittää hahmon olemassaoloa. Havainnollistin hahmon muistin toimintaa aluksi Gérard Genetten käsitteellistämien kerronnallisten liikkeiden kuten järjestyksen, keston ja frekvenssin kautta, sillä elokuvan kerronnan agentti eli ”kamera” fokusoituu osittain juuri päähahmon havaintoihin. Luonnehdin kerronnan ajallisten vaihteluiden ilmentävän hahmon muistin luonnetta ajallisena tulkinnan ja uudelleentulkinnan prosessina, ja osoitinkin synteettisen muistin tuovan hahmon kokemaan aikaan epäluotettavan ulottuvuuden. Sovelsin analyysissäni Henri Bergsonin ja Jens Brockmeierin teorioita, jotka soveltuivatkin kuvaamaan hahmon muistamista ajallisena prosessina: Bergson havainnollistaa tietoisuuden olevan muistiin kytkeytyvä ja jatkuvassa tulemisen tilassa, kun taas Brockmeier painottaa muistamisen kytkeytyvän erilaisiin yksilöllisiin ja yhteisöllisiin aikoihin. Katsoin juuri kerronnallisten liikkeiden ilmentävän tätä muistamisen ajallista tapahtumaa. Esitin liikkeiden osoittavan myös kertojan agentin, ”kameran”, epäluotettavaksi katsojan kannalta, sillä se johtaa katsojaa lopulta vääräksi paljastuviin tulkintoihin käsi kädessä päähahmon omien tulkintojen ja uudelleentulkintojen kanssa.

Hahmon muisti osoittautui kuitenkin vielä edellisiä muistin esityksiä monimutkaisemmaksi. Keinotekoisena se asettaa K:n nimittäin jo lähtökohtaisesti moniulotteiseen nykyhetkeen: K:n nykyhetki on sekä fiktiivisten että todellisten menneisyyksien muovaama, mutta fysiologisesti valmiina syntyneenä ja muuttumattomana olentona hahmolla ei ole kykyä erottaa, mihin tuo fiktiivisyys loppuu ja mistä todellisuus vuorostaan alkaa. Tästä eteninkin tutkimaan K:n aikakokemusta rajaavia reunaehtoja Husserlin ja Heideggerin fenomenologisten hahmotelmien avulla. Husserlin käsitys nykypisteistä sekä Heideggerin hahmottelema vulgaari aika soveltuivatkin selittämään sitä, kuinka hahmon ajan kokemuksen kontrollointi – ”lähtötasotestit” ja olemassaolon ehdot – toimii, mutta viime kädessä hahmon kokemus ei kuitenkaan näytä sopivan auktoriteettien

asettamaan muottiin, kuten ei täysin myöskään siihen rinnastamiini inhimillisiin aikakokemuksen esityksiin. Yhtäältä K on pakotettu asettumaan iäiseen ja staattisen ajan kokemuksen malliin, mutta toisaalta juuri muisti-implanttien takia tämän kokema aika ei edes lähtöasetelmassa voi olla yhtenevä ja stagnaattinen. Ehdotinkin näin ollen Hans Ulrich Gumbrechtin ajatuksen laajentunutta nykyhetkeä tuottavasta heilahteluliikkeestä onnistuvan parhaiten luonnehtimaan hahmon ristiriitaisten eri aikojen luonnehtimaa olemassaoloa. Gumbrechtin mukaan juuri heilahtelu samanaikaisten mutta ristiriitaisten todellisuuskäsitysten välillä tekee nykyhetkisestä olemassaolosta aikalaisihmiselle epäyhteneväisen ja laajentuneen, minkä katsoin olevan pätevästi rinnastettavissa K:n ailahtelevaan ja epäluotettavaan kokemukseen ajasta ja todellisuudesta.

Esitin ajan epäyhtenäisyyden tärkeimmäksi syyksi sille, miksi elämän jäsentäminen kertomuksen kaltaiseksi alkaa muodostua K:lle niin akuutiksi tehtäväksi. K:n usko siitä, että tämä olisikin itse todellisen lapsuuden elänyt replikantin jälkeläinen, antaakin tälle nimittäin yhdenlaisen temporaalisen kehityksen maailmassa, jossa replikantit näyttävät elävän vailla varmuutta omasta ajallisesta kehityskaarestaan. Osoitinkin hahmon onnistuvan ratkaisemaan elämänsä ajalliset ristiriidat juuri ajan jäsentämisen mimeettisessä prosessissa. Tarkastelin Paul Ricœurin poeettisen komposition ja narratiivisen identiteetin käsitteiden avulla sitä, kuinka päähahmo muodostaa elämälleen ajallista koheesiota jäsentäessään kokemuksiaan kertomuksen kaltaiseksi; tällöin myös esitin hahmon kokeman ajan tekeytyvän ricœurlaisittain ”ihmisen ajaksi” vastoin epäinhimillistä pysähtyneisyyttä ja äärettömyyttä, johon tämä on lähtökohtaisesti pakotettu. Kuten Ricœur ilmaisee, kertomus voikin toimia välineenä tutkia ajan lineaarisuutta pakenevia muotoja. Juuri kerronnallistamisen prosessissa osoitin K:n selvittävän myös määrittelemättömän identiteettinsä pulman hahmotellessaan itselleen ajallisesti pysyvän ja tunnistettavan identiteetin.

Havainnollistinkin kerronnallistamisen olevan K:lle välttämätöntä, sillä äärettömässä ajassa eläminen näyttäytyi hahmolle mahdottomalta. Viittasin myös tässä kohdin Heideggerin ajatukseen siitä, kuinka inhimillistä aikaa luonnehtii äärellisyys ja tulevaan suuntautuminen. Osoitinkin tulevaisuuteen suuntautumisen luonnehtivan myös sellaisia narratiivisia malleja, joita kohti katsoin hahmon orientoituvan pyrkimyksessään jäsentää elämänsä aikaa. Perustelin tällaisten mallien kytkeytyvän myös tietynlaisiin kerronnan konventioihin ja muotoihin, etenkin yhteiskunnassa vallitsevaan metanarratiiviin. Tietynlaista inhimillisyyttä ihannoivan ja tuottavan metanarratiivin tarkastelun kautta siirryinkin hahmottelemaan edelleen sellaisia vallan rakenteita tarinamaailmassa, jotka määrittelevät K:n aikakokemusta – toisin sanoen aikakokemuksen sääntelyn ja hallinnan tapoja. Näistä tärkeimmiksi erottelin muistin manipulaation ja kehoon kohdistuvan hallinnan muodot; näiden osoitin muodostavan ajan kokemuksesta K:n kaltaisille olennoille Brockmeierin esittämän stagnaattisen narratiivin mallin kaltaista. Tulkitsin aikakokemuksen olevan tarinamaailmassa tällä tavoin valtarakenteiden määrittämä: aika on osoitettavissa siinä Jacques

Rancièren ajatusten kaltaiseksi sellaiseksi, jota joillakin yksilöillä on ja joillakin ei ole. Kun aikakokemuksen säätelyn tapoja tarinamaailmassa vertaa Rancièren teoriaan havaittavissa olevan todellisuuden jakautumisesta, onkin juuri osoitettavissa, kuinka mahdollisen ajan kokemuksen alue – se, millä tavalla aika on kenellekin mahdollista kokea – on jakautunut *Blade Runner* -maailmassa hierarkkisesti eri tavoin eri ryhmille.

Koska jatko-osa sovittaa retroaktiivisesti edeltävän elokuvan elementtejä uuteen, toistaiseksi aktualisoimattomaan dystopiakuvaan, tarkastelin teosta itsessään eräänlaisena kulttuurisen muistin esityksenä ja uudelleentuotoksena – ja sellaisena myös yhdenlaisena esimerkkinä muistin manipuloinnista myös katsojan tasolla. Havaitsin teoksesta olevan tulkittavissa juuri tietynlainen ajan kokemus. Yhtäältä luonnehdin teoksen ajankuvan olevan geopolittisesti rajautunut, sillä se esittää juuri tietynlaista kulttuurista muistia: tarinamaailmassa ovat edelleen läsnä kylmän sodan uhkakuvat ja menneisyyteen liitetyt symbolit, jotka luonnehtivat juuri tietynlaisen amerikkalaisen väestön kollektiivista muistia ja identiteettiä. Toisaalta käsittelin tarinamaailmassa ilmenevää retrojen ja futuristisuuden käsityksillä leikittelyä Fredric Jamesonin käsitettä soveltaen kerronnallisina sijoiltaanmenoina, joiden kautta tarinamaailma rakentuu katsojallekin ikään kuin eri aikojen ristiriitaiseksi samanaikaisuudeksi ja identiteetiltään häilyväksi. Osoitin teoksen ilmentämän aikakokemuksen olevan näin ollen tulkittavissa myös eri aikojen kollektiivisena yhteen tulemisena, ja siten nykypäivän globaalissa ja teknologisessa maailmassa laajalti samaistuttavana kokemuksellisenä ilmiönä. Tällä tavoin esitinkin *Blade Runner 2049*:n voivan tulla tarkastelluksi oman aikansa heijastumana siinä missä edeltäjänsä: nykyihmisen kokemus ajasta onkin identiteetiltään häilyvä – ja kuten Gumbrecht kuvaa, ikään kuin menneisyyksien nielaisema. Näin perustelin teoksen ajan tulevan rakennetuksi manipuloitujen muistin rakennelmien kautta myös katsojalle, minkä syystä katsojan kokemus tarinamaailman ajasta onkin rinnastettavissa myös päähahmon muistirakennelmilla manipuloituun ajan kokemukseen. Päätelmäkseni näin ollen muodostui, että teoksen ajan kuvauksessa liikutaan usealla kerronnan tasolla, ja nämä tasot on tulkittavissa tietyiltä osin paralleelisiksi.

Tutkimukseni *Blade Runner 2049* -elokuvan ajasta havainnollistaa, ettei mikään teoria yksinään välttämättä riitä havainnollistamaan yhden teoksen ajallisen kokonaisuuden muodostumista. Kuten analyysini osoittaa, teoksen ajan perusteellinen tutkimus näyttää vaativan melko laajan kokoelman muistiin, fenomenologiaan ja muihin filosofian alueisiin liittyviä käsitteitä ja konsepteja. Koettelinkin tutkielmassani erilaisia aikakokemuksen malleja, joista useat sopivat vain osittain selvittämään päähahmon kokeman ajan monimutkaisuutta. Näin analyysini vahvistaakin David Hermanin ajatusta siitä, että tiede voi joissain tapauksissa osoittautua riittämättömäksi kokemuksen kuvaamisen keinona siinä missä kertomukset ja fiktio voivat onnistua siinä paremmin. Päähahmon kannalta tärkein väline ajan ymmärtämiseen näyttääkin olevan juuri kertominen, ja tämän kohdalla

se osoittautuu jopa fiktiivisyyteen perustuessaan riittäväksi. Tältä kannalta tulkitsin teoksen kytkeytyvän myös kysymyksiin autenttisuuden määrittelystä, tai tällaisen määrittelyn tarpeellisuudesta ylipäätään: teoksesta on nimittäin osoitettavissa, ettei millään totuudella autenttisuudesta tai epäautenttisuudesta näytä olevan juurikaan painoarvoa hahmon autobiografisen ajan jäsentymisen onnistumisessa. Hahmon kerronnallistamisessa mielivaltaisuudella – henkilökohtaisilla toiveilla ja motivaatioilla, vaikka nämä ovatkin linkitettävissä ympäröiviin hegemonisiin suuriin kertomuksiin – paljastuukin olevan suuri rooli. Jos ihmisen kaltainen elämä on saavutettavissa poeettisten kompositioiden avulla, kuten analyysissani esitin, ihmisyyks onkin siis pysyvien määritelmien sijaan jotakin, joksi *tullaan* kertomusten kautta.

Vaikka päähahmo on syntyjältään keinotekoinen ja vaikka hänet siksi pyritään sovittamaan hyvin rajattuun ajan kokemukseen, havaitsin hahmon lopulta irtautuvan näistä ennalta asetetuista ja kontrolloiduista kokemuksen malleista sekä heijastelevan autobiografisessa prosessissaan kuitenkin lopulta inhimillistä tapaa hahmottaa aikaa. Osoitinkin päähahmossa tiivistyvän inhimillinen kokemus siinä mielessä, että suuntautuminen elämän äärellisyyteen – kuten Heidegger mieltää – sekä pyrkimys koheesion löytämiseen elämässä ovat ihmisen olemassaoloa luonnehtivia piirteitä. Näin kuvasin K:n näyttäytyvän mielenkiintoisena peilinä myös tosimaailman ihmisen aikakokemukselle; kiinnostavaa on, että kyse on lähtökohtaisesti keinotekoisesta olennosta. Analyysissani päätin *Blade Runner 2049*:n kuvaavan myös tällaisen olennon alkavan käsittää aikaa inhimillisellä tavalla: keinotekoinen syntyperä ja muut kokemusta sääntelevät pakotteet eivät siis näytä estävän hahmon pyrkimystä tehdä ajastaan ihmisen kaltaiseksi, vaan niistä johtuvat ristiriitaiset olosuhteet juuri tekevät oman elämän kerronnallistamisesta tälle suorastaan akuuttia.

Koska esitin ajan kokemuksen tulevan rajatuksi päähahmolle myös kehollisuuden kautta, tulkitsin teoksesta olevan tulittavissa myös posthumanismin teeman. Luonnehdinkin kehollisuuden kautta K:n hahmoa eräänlaiseksi ihmisen jälkeiseksi olennoiksi, ja tällaisena hahmon kokeman ajan myös luonteeltaan posthumanistiseksi: hahmon aikakokemuksesta nimittäin uupuu inhimillinen ja kehollinen, syntymästä kuolemaan kulkeutuva temporaalisen elämänkaaren kehys. Tällaisena osoitin elokuvan ilmentämän posthumanistisen aikakokemuksen vaativan vielä tavallista akuutimmin asettamista ricœurlaisittain poeettisen kompositioon, jotta se voisi tulla mielekkäästi jäsennellysti. Toisaalta – kuten analyysini osoitti – tämä merkitsee, että ”ihmisen ajan” saavuttamisessa on autenttisuuden tai epäautenttisuuden sijaan lopulta kyse ainoastaan kertomisen ja kuvittelun kyvyistä. Sikäli kun teoksen jo pitkälti posthumanistisessa maailmassa ei välttämättä ole saavutettavissa enää mitään aitoa tai todellista, tällainen aidolta tuntuva ja kyseisessä yhteiskunnassa riittävän inhimilliseksi kelpuutettava temporaalinen elämänkaari onkin kerrottava ja kuviteltava itse. Tällä tavoin osoitin *Blade Runner 2049*:n kuvaavan ihmisen kaltaisen temporaalisen olemassaolon olevan sellaista, johon oikeastaan kukaan – eivät myöskään autenttiset, oikeat ihmiset – voi syntyä

valmiina. *Blade Runner 2049*:ssä juuri kertomisen kyky on tulkittavissa vallankumoukselliseksi, koska siinä piilee vastarinnan mahdollisuus: kerronnallistamisen potentiaali toimia ”ihmisen ajan” saavuttamisen välineenä osoittaa, etteivät mitkään systemaattiset aikakokemuksen manipulaation asetelmat tai valtasuhteet voi lopulta estää inhimillistä ajan jäsentämistä niin kauan kuin yksilöillä on kyky hahmottaa elämä poeettisena kompositiona.

Analyysini johdattelikin lopulta pohdintoihin ajan kokemuksesta ja sen jäsentämisen tavoista posthumanistisissa olosuhteissa. Tässä yhteydessä tutkimusta voisi laajentaa edelleen esimerkiksi kysymyksillä siitä, kuinka Brockmeierin havainnollistamat aikakokemuksen jäsentämisen narratiiviset mallit mahdollisesti tulevat muuttumaan, kun teknologia ja lääketiede uudistavat vähitellen perinteisiä käsityksiä ihmisen biologisesta ja fysiologisesta elinkaaresta. Millä tavoin muutokset käsityksissämme ajasta ja ajan kokemuksesta vaikuttavat sellaisiin kertomuksen malleihin ja konventioihin, joita myöten jäsenämme elämämme aikaa? Tutkimusta voisi jatkaa myös siitä, minkälaisia uudenlaisia autobiografisen ajan jäsentämisen malleja esimerkiksi nykyaikasta ja sosiaalisen median teksteistä on tulkittavissa. Entä minkälaisia muutoksia aikakäsityksissä nämä uudenlaiset narratiiviset mallit mahdollisesti ilmentävät? Tämä olisi ajankohtaista: kuten Gumbrechtin analyysi näyttää osoittavan, kokemus nykyhetkisestä läsnäolosta tuntuu tarvitsevan uudenlaisia havainnollistamisen keinoja. Kenties näin on – tai tulee olemaan, kuten *Blade Runner 2049* tulevaisuuden kuvauksellaan ilmentää – myös sellaisten poeettisten kompositioiden kohdalla, joita ihminen hyödyntää käsittäessään oman elämänsä aikaa. Tästä syystä muun muassa Jacob Lundin tutkimus aikalaisuudesta näyttäytyy relevantilta, ja sen suuntaan on syytä jatkaa: aikalaisuuden tutkimisen kautta voi nimittäin yrittää luonnehtia nykyhetken henkeä tai sisintä olemusta – Rancièren sanoin – ja tämän kautta voi kenties myös löytää uudenlaisia ajan kokemuksesta kertomisen muotoja, jotka soveltuisivat entistä paremmin havainnollistamaan nykyihmisen temporaalisen olemassaolon luonnetta.

Lähdeluettelo

Kohdeteos

Villeneuve, Denis (ohjaus) 2017. *Blade Runner 2049*. Yhdysvallat: Warner Bros. Pictures & Sony Pictures Releasing.

Muut lähteet

Aristoteles 1997. "Runousoppi". *Teokset IX*. Käänt. Paavo Hohti. Helsinki: Gaudeamus.

Agamben, Giorgio 2009. "What is the contemporary?" *What is an Apparatus? and Other Essays*. California: Stanford University Press, 39–54.

Bal, Mieke 1997 (1985). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. (Alkuperäisteos *De theorie van vertellen en verhalen*, 1985.) Käänt. Christine van Boheemen. Toronto: University of Toronto Press.

Bergson, Henri 1911 (1896). "Of the Selection of Images For Conscious Presentation. What Our Body Means and Does." *Matter and Memory*. (Alkuperäisteos *Matière d Mémoire*, 1896.) Käänt. Nancy Margaret Paul & W. Scott Palmer. Lontoo: George Allen and Unwin, 1–85.

Bukatman, Scott 1997. *Blade Runner*. London: British Film Institute.

Brockmeier, Jens 2000. "Autobiographical Time." *Narrative Inquiry*, vol. 10, no. 1, 51–73.
2002. "Remembering and forgetting: Narrative as cultural memory." *Culture & Psychology*, 8 (1), 15–43.
2015. *Beyond the Archive: Memory, Narrative, and the Autobiographical Process*. New York: Oxford University Press.

Bruner, Jerome 1987. "Life as Narrative". *Social Research* 54, no. 1, 11–32.
2001. "Self-making and world-making." *Narrative and Identity: Studies in Autobiography, Self and Culture*. Toim. Jens Brockmeier & Donald Carbaugh. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 25–38.

Canavan, Gerry 2016. "The Suvin Event", esipuhe teoksessa Suvin, Darko 2016 (1979), *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. Toim. Gerry Canavan. Bern: Peter Lang, xi–xxxvi.

Colman, Felicity 2014. "Spectators." *Film Theory: Creating a Cinematic Grammar*. New York: Columbia University Press, 71–94.

Cruz, Décio Torres 2014. *Postmodern Metanarratives: Blade Runner and Literature in the Age of the Image*. New York: Palgrave MacMillan.

Derrida, Jacques 1973 (1967). "Signs and the Blink of an Eye." *Speech and Phenomena And Other Essays on Husserl's Theory of Signs*. (Alkuperäisteos *La voix et le phénomène: Introduction au problème du signe dans la phénoménologie de Husserl*, 1967.) Käänt. David B. Allison. Evanston: Northwestern University Press, 60–69.

- 2006 (1993). *Spectres of Marx: The State of the Debt, the Work of Mourning and the New International*. (Alkuperäisteos *Spectres de Marx*, 1993.) Käänt. Peggy Kamuf. New York & Lontoo: Routledge Classics.
- Dick, Philip K. 1953. "The Defenders." *Project Gutenberg*. Project Gutenberg, haettu 28. huhtikuuta 2019 osoitteesta <http://www.gutenberg.org/ebooks/28767>.
 1959. *Time Out of Joint*. Philadelphia: J. B. Lippincott Company.
 1964. *Martian Time-Slip*. New York: Ballantine Books.
 1966. *Now Wait for Last Year*. New York: Doubleday.
 1967. *Counter-Clock World*. New York: Berkley Books.
 1968. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Lontoo: Orion Publishing Group.
- Dix, Andrew 2008. *Beginning Film Studies*. Manchester: Manchester University Press.
- Emerson, Ralph Waldo 1983. "The Poet." *The Collected Works of Ralph Waldo Emerson, Vol. 3*. Toim. Alfred R. Ferguson. Cambridge: Harvard University Press, 1–24.
- Erll, Astrid 2008. *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook*. Toim. Astrid Erll & Ansgar Nünning. Berliini & New York: Walter de Gruyter.
- Flisfeder, Matthew 2016. *Postmodern Theory and Blade Runner*. Lontoo & New York: Bloomsbury.
- Fludernik, Monika 2005 (1996). *Towards a 'Natural' Narratology*. Lontoo & New York: Routledge.
- Foucault, Michel 1978 (1976). "Right of Death and Power over Life." *The History of Sexuality, Volume 1: An Introduction*. (Alkuperäisteos *Histoire de la sexualité*, 1976.) Käänt. Robert Hurley. New York: Pantheon Books, 135–159.
 2002 (1969). *Archaeology of Knowledge*. (Alkuperäisteos *L'Archéologie du savoir*, 1969.) Käänt. A. M. Sheridan Smith. Lontoo & New York: Routledge Classics.
- Fraser, J. T. 1994 (1989). "An Embarrassment of Proper Times: A Foreword", esipuhe teoksessa Nowotny, Helga 1994 (1989), *Time. The Modern and Postmodern Experience*. (Alkuperäisteos *Eigenzeit*, 1989.) Käänt. Neville Plaice. Cambridge: Polity, 1–5.
- Genette, Gérard 1980 (1972). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. (Alkuperäisteos *Discours du récit*, 1972.) Käänt. Jane E. Lewin. Ithaca: Cornell University Press.
 1988 (1983). *Narrative Discourse Revisited*. (Alkuperäisteos *Nouveau Discours du récit*, 1983.) Käänt. Jane E. Lewin. Ithaca: Cornell University Press.
 1997 (1982). *Palimpsests: literature in the second degree*. (Alkuperäisteos *Palimpsestes. La Littérature au second degré*, 1982.) Käänt. Channa Newman & Claude Doubinsky. Lincoln & Lontoo: University of Nebraska Press.
- Gumbrecht, Hans Ulrich 2013. *After 1945: Latency As Origin of the Present*. Redwood City: Stanford University Press.
 2014. *Our Broad Present: Time and Contemporary Culture*. New York: Columbia University Press.
- Hallila, Mika 2008. "Kertomus, aika ja ihminen. Paul Ricœurin *Temps et Récit* ja jälkiklassinen narratologia." *Avain* 3, 22–37.

Hart, Kevin 2004. "Religion." *Understanding Derrida*. Toim. Jack Reynolds & Jonathan Roffe. New York & Lontoo: Continuum, 54–62.

Heidegger, Martin 1998 (1949). "Letter on 'Humanism'." (Alkuperäisteos *Brief über den "Humanismus"*, 1949) Käänt. Frank A. Capuzzi. *Pathmarks*. Toim. William McNeill. Cambridge: Cambridge University Press, 239–276.

1962 (1926). *Being and Time*. (Alkuperäisteos *Sein und Zeit*, 1926.) Käänt. John Macquarrie & Edward Robinson. Oxford: Blackwell Publishers Ltd.

1996 (1953). *Being and Time*. (Alkuperäisteos *Sein und Zeit*, 1953.) Käänt. Joan Stambaugh. New York: State University of New York Press.

Herman, David 2009. *Basic Elements of Narrative*. West Sussex: Wiley-Blackwell.

Homer. *Odyseia*.

Husserl, Edmund 1991. *On the Phenomenology of the Consciousness of Internal Time (1893–1917)*. (Alkuperäisteos *Zur Phänomenologie des inneren Zeitbewusstseins*.) Käänt. John Barnett Brough. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.

Hyvärinen, Matti 2014. "Muisti, kertomus ja kerronnallisuus". *Muisti*. Toim. Jani Hakkarainen & Mirja Hartimo & Jaana Virta. Tampere: Tampere University Press, 31–41.

Jameson, Fredric 1991. "Nostalgia for the Present." *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 279–296.

Joyce, James 1922. *Ulysses*. Pariisi: Shakespeare and Company.

Karttunen, Laura 2015. "The Vanishing Fabula. Shame and Hypothetical Focalization in David Sedaris's 'Nuit of the Living Dead'." *The Hypothetical in Literature: Emotion and Emplotment*. Nokia: Laura Karttunen, 132–158.

Kafka, Franz 1925. *Oikeusjuttu*. (Alkuperäisteos *Der Prozess*. Leipzig: Kurt Volf Verlag.)
1926. *Linna*. (Alkuperäisteos *Das Schloss*. Berliini: Verlag Die Schmiede.)

Kaganovsky, Lilya 2014. "Thinking again about cold war cinema." *Cinema, State Socialism and Society in the Soviet Union and Eastern Europe, 1917–1989*. Toim. Sanja Bahun & John Haynes. New York: Routledge, 24–48.

Kallio, Sakari & Lauerma, Hannu & Revonsuo, Antti 1998. "Muistikuvat, valemuistot ja muistin manipulointi I". *Suomen Lääkärilehti* 53, Nr. 6, 559–562.

Kennedy, Roger 2010. "Memory and the Unconscious." *Memory: Histories, Theories, Debates*. Toim. Susannah Radstone & Bill Schwarz. New York: Fordham University Press, 179–197.

Kuhn, Annette 2002. *Family Secrets: Acts of Memory and Imagination*, 2nd Edition. Lontoo & New York: Verso.

Kurosawa, Akira (ohjaus) 1950. *Rashomon*. Japan: Daiei Film.

Landon, Brooks 2014. "Extrapolation and Speculation." *The Oxford Handbook of Science Fiction*, toim. Rob Latham. New York: Oxford University Press, 23–34.

Lund, Jacob 2017. "The Contemporary Condition: Key Concepts." *The Biennial Condition*, Stages 6. Toim. Joasia Krysa. Liverpool: Liverpool Biennial.

Lyotard, Jean-François 1984 (1979). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. (Alkuperäisteos *La condition postmoderne: rapport sur le savoir*, 1979.) Käänt. Geoff Bennington & Brian Massumi. Manchester: Manchester University Press.

McCumber, John 2011. "Badiou, Rancière, and the time of equality". *Time and Philosophy: A History of Continental Thought*. Lontoo & New York: Routledge, 351–372.

Metz, Christian 1974 (1971). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. (Alkuperäisteos *Essais sur la signification au cinéma*, 1971.) Käänt. Michael Taylor. Chicago: University of Chicago Press.

Meretoja, Hanna 2003. "Itseymmärryksen kulttuuris-historiallinen välittyneisyys Gadamerin ja Ricœurin hermeneutiikassa". *Kohtaamisia ajassa. Kulttuurihistoria ja tulkinnan teoria*. Toim. Sakari Ollitervo & Jussi Parikka & Timo Väntsi. Turku: k&h, 58–86.

Merril, Judith 1971 (1966). "What Do You Mean: Science? Fiction?" *SF: The Other Side of Realism: Essays on Modern Fantasy and Science Fiction*. Toim. Thomas D. Claeson. Bowling Green, OH: Bowling Green U Popular P, 53–95.

Nabokov, Vladimir 1962. *Pale Fire*. New York: Vintage International.

Osborne, Peter 2013. "The fiction of the contemporary." *Anywhere or Not at All: Philosophy of Contemporary Art*. Lontoo & New York: Verso, 15–36.

2015. "The Distributed Image". *Texte zur Kunst* 99, 74–84.

Park, Jane 2010. *Yellow Future: Oriental Style in Hollywood Cinema*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Pöysä, Jyrki 2015. *Lähiluvun tieto: Näkökulmia kirjoitetun muistelukerronnan tutkimukseen*. Vantaa: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura.

Rancière, Jacques 2004 (2000). "The Distribution of the Sensible." *The Politics of Aesthetics*. (Alkuperäisteos *Le Partage du sensible: Esthétique et politique*, 2000.) Käänt. Gabriel Rockhill. New York & Lontoo: Continuum, 7–46.

2014. "Rethinking Modernity". *Diacritics*, Vol. 42, no. 3, 7–20.

Ricœur, Paul 1984, 1985, 1988 (1983, 1984, 1985). *Time and Narrative, Vol 1-3*. [=TN1, TN2, TN3] (Alkuperäisteos *Temps et Récit*, 1983, 1984, 1985.) Käänt. Kathleen McLaughlin & David Pellauer. Chicago & Lontoo: The University of Chicago Press.

1991. "Narrative identity." *On Paul Ricœur: Narrative and Interpretation*. Käänt. ja toim. David Wood. Lontoo & New York: Routledge, 188–199.

1991b (1987). "Life in quest of narrative." *On Paul Ricœur: Narrative and Interpretation*. Toim. David Wood. Lontoo & New York: Routledge, 20–33.

1992 (1990). *Oneself as Another*. (Alkuperäisteos *Soi-même comme un autre*, 1990.) Käänt. Kathleen Blamey. Chicago & Lontoo: University of Chicago Press.

2005 (1990). "Mimesis, viittaus ja uudelleenahmottuminen." (Alkuperäisteos "Mimésis, référence et refiguration", 1990.) Käänt. Antti Kauppinen. *Tulkinnasta*

toiseen – Esseitä hermeneutiikasta. Toim. Jarkko Tontti. Tampere: Vastapaino, 164–174.

Sacks, Oliver 1995. "To See and Not See". *An Anthropologist on Mars: Seven Paradoxical Tales*. New York: Alfred A. Knopf, 108–152.

Scott, Ridley (ohjaus) 1982. *Blade Runner*. Yhdysvallat: Warner Bros.
1992. *Blade Runner – The Director's Cut*. Yhdysvallat: Warner Bros.
2007. *Blade Runner: The Final Cut*. Yhdysvallat: Warner Bros.

Sternberg, Meir 1993 (1978). *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.

Sandbothe, Mike 2000. "The temporalization of time in modern philosophy." *Time in Contemporary Intellectual Thought*, Vol. 2. Toim. P. J. N. Baert. Amsterdam & New York: Elsevier, 17–35.

Suvin, Darko 2016 (1979). *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. Toim. Gerry Canavan. Bern: Peter Lang.